

HOBBY

CONSOLAS

PRIZE FIGHTER



ESTO SÍ QUE ES REAL

LA IND

PARA CONSOLAS



Avance C.E.S. '94
LO MÁS IMPACTANTE
DE LA FERIA
MÁS IMPORTANTE

EXTRA TRUCOS

16 Páginas cargadas
de soluciones para
MARIO, SONIC,
MORTAL KOMBAT...

¡PREVIEW EXCLUSIVA!

VIRTUA RACING,
LA PASADA DE SEGA



HOBBY PRESS

Sonic 3: Vuelve la Sonicmanía

¡¡APUESTA POR EL TRES!!

3

MEGA

TRES VECES

¡Ha vuelto!. ¡El único!. ¡El irrepitable!. ¡El arrollador!. ¡El indiscutible!.
¡El héroe más admirado de las consolas planetarias, dispuesto a hacer sombra
a su propia leyenda en una nueva y apoteósica aventura!.
SONIC 3. ¡EL SONIC que te hará olvidar a los anteriores!.

¿Eres rápido de coco?
¡Apúntate 3!

¿El cuerpo te pide acción?
¡Apúntate 3!

¿Te enrolla meterte en líos?
¡Apúntate 3!



Unitros

3

¡Todo un n

GA
DRIVE

3

MAS SONIC

Ve a reservarlo a la velocidad de SONIC
y ... ¡¡ apúntate 3 !!

No esperes a que se agote. SONIC 3 es muy goloso y puede que más de uno se quede con las ganas. Para que ese no seas tú, te lo hemos puesto muy fácil.

Recorta el cupón de este anuncio, y llévalo completamente relleno a tu tienda favorita.

Al entregarlo te darán el resguardo sellado que acredita tu reserva. Sin más.

¡¡Ya no se te escapa SONIC 3!! Y ahí no acaba la cosa. Al canjear tu resguardo por el juego te llevas además un triple regalo.

Algo único de SEGA, totalmente gratis:

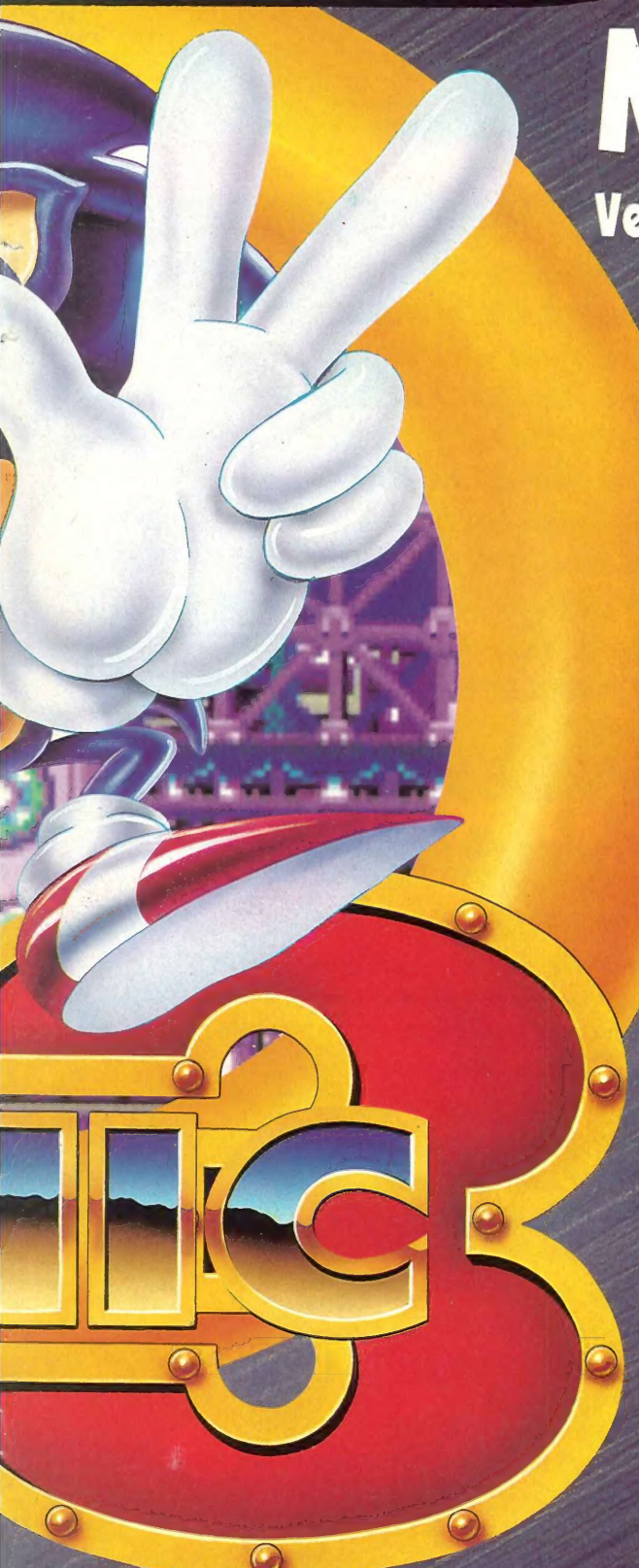
Un Maxi Poster SONIC 3, un adhesivo térmico y una original camiseta exclusiva, que causará sensación entre tus colegas. ¡¡Apúntate 3!!.

Por cierto ¿que ellos aún no se han enterado?.

Pues les haces fotocopias del cupón en blanco y que reserven su SONIC 3.

¡Rápido!. El 3 del 3, SONIC 3 te estará esperando.

¿Qué otro día podría ser si no?.



mero uno!.

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

Del 3 al 24 de Febrero, tienes 3 semanas para reservar tu SONIC 3 y conseguir un exclusivo Pack con 3 regalos irrepetibles. Rellena las dos partes de este cupón e infórmate en tu tienda. Esta reserva no requiere ningún desembolso.



(Sello del Establecimiento)



NOMBRE _____

NOMBRE _____

DIRECCION _____

DIRECCION _____

C.P. _____

C.P. _____

POBLACION _____

POBLACION _____

TELEFONO _____

TELEFONO _____

SEGA

SEGA

SUMARIO

LA PORTADA: SONIC 3

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:

María Andrino

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión

Director Editorial:

Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Redactor Jefe: J. Carlos García

Redacción: Sonia Herranz,

Carlos de Frutos, Manuel del Campo,

Esther Barral, Antonio Caravaca

J.C. Romero (traductor).

Diseño y Autoedición:

S. Fungairiño (Jefe de sección),

Abel Vaquero, Elena Jaramillo,

Millán de Miguel.

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Secretaría de Redacción:

Ana Torremocha

Dibujos: A. Fernández

Fotografía: Luis Covaleta

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA),

Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)

Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano,

David García.

Redacción, Administración y Publicidad:

C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A.

Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.

11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación
controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin Cloro.



Ya le echabais de menos, ¿verdad? Pues aquí está. Después de mucho tiempo sin que su rostro apareciera por nuestra portada, Sonic vuelve a ser el protagonista principal de la misma. Y lo es por merecimientos propios, porque su nuevo lanzamiento promete ser tres veces bueno, tres veces espectacular, tres veces divertido, y todos los adjetivos que se le quiera poner por partida triple. Además, al fin y al cabo, es justo que una estrella como él acapare las portadas de nuestras revistas, como lo hacen los astros del cine, el deporte o la televisión. ¿No creéis?

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

Primero fue Fatal Fury. Después le siguió Fatal Fury 2. Ahora, SNK ha conseguido lo que parecía imposible: superar la calidad de esos dos programas con un nuevo y potente arcade de lucha que va a dar mucho que hablar. Fatal Fury Special no tiene desperdicio.



CRUELA DE VIL

Antes de bajar por la alcantarilla para seguir persiguiendo al pesado del Joker, me da tiempo a saludaros. Y eso que este mes no he parado. Drácula, Montana Max, Brick Jagger o el Coyote me han puesto las cosas difíciles, pero he podido con todos ellos.



TENIENTE RIPLEY

Aunque éste ha sido un mes tranquilo comparado con enero, tengo que reconocer que me lo he pasado en grande con dos juegos de antología. Por un lado, Young Merlin, y por otro, Dune II, han dejado servida la aventura.

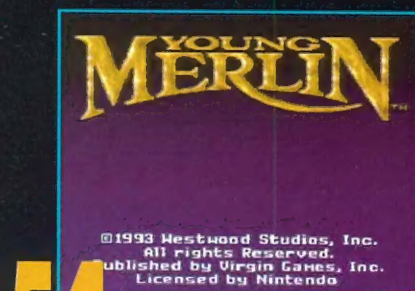


BOKE

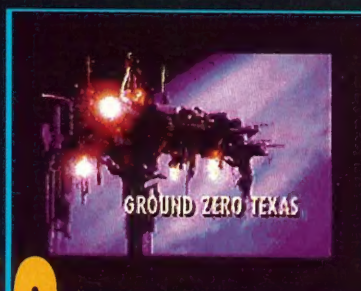
Hasta un superjugón de hierro forjado y latón tiene derecho a un pequeño descanso. Y eso es lo que he hecho en este número, encerrarme con los cartuchos que me he autorregalado para Reyes y descansar jugando.



LO MÁS NUEVO



54 Un mago Merlín que rezuma juventud por los cuatro costados se asoma a vuestra Super Nes.



62 Todo un éxito consolero al Oeste del río Pecos llega al fin a nuestro país en forma de Mega CD.

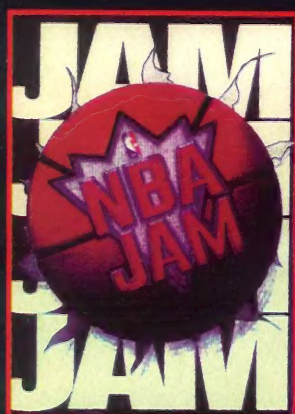


76 Si quieres hacer un viaje espacial con tu Super Nintendo, echa un vistazo a este «Space Ace».



140 Lo más esperado en cuanto a cartuchos de lucha se refiere, hace su debut (cómo no) en la Neo Geo.

- | | | | |
|--------------------------|-----|--------------------------|-----|
| • DUNE | 58 | • DRÁCULA | 118 |
| • TINY TOONS..... | 66 | • DR. ROBOTNIK | 120 |
| • LAST ACTION HERO | 70 | • MUHAMED ALI | 122 |
| • TINY TOON 2 | 72 | • ZOMBIES | 124 |
| • PRICE FIGHTER | 80 | • CHUCK ROCK 2 | 128 |
| • ROBOCOP | 84 | • ULTIMATE SOCCER | 132 |
| • DRÁCULA | 86 | • CASTLE QUEST | 134 |
| • DESERT STRIKE..... | 88 | • DRAGON'S REVENGE | 136 |
| • WONDER DOG | 90 | • DRÁCULA | 138 |
| • ROAD RUNER ... | 110 | | |
| • BATMAN..... | 114 | | |



PREVIEWS

- | | |
|-----------------------|----|
| • SONIC 3..... | 38 |
| • VIRTUA RACING | 42 |
| • N.B.A. JAM | 46 |
| • MECH WARRIOR..... | 48 |

★ EL SENSOR8

En nuestro sensor podrás ver lo que mola y lo que no, referente a diferentes aspectos del género consolero. Y realizado por vosotros mismos.

★ NOTICIAS10

En estas sabrosas páginas podrás ver todo lo que ha pasado en el mundo. Pero en el mundo que más te interesa, es decir, en el de las consolas.

★ BIG IN JAPAN30

Te ofrecemos imágenes del nuevo juego basado en la Bola del Dragón Z, así como de otros tres cartuchos que están pegando fuerte en Japón.

★ GAME MASTERS34

Nuevos formatos, nuevos periféricos, nuevos cartuchos... desde luego, M.A.D. es un cofre de sabiduría consolera. Y mes tras mes, nos la transmite.

★ ÉXITOS146

No te hagas jaleos. Aquí tienes los mejores juegos que ahora mismo puedes encontrar en el mercado.

★ LASERS & PHASERS-- 150

Este mes te espera una sorpresa en forma de ¡16 páginas! repletas de trucos de los mejores juegos.

★ ¡QUÉ LOCURA! .. 166

Pero una locura sana, que conste. Locos dibujos, locas imágenes, locos protagonistas...

★ TELEFONO ROJO.... 172

Yen, pese a lo que diga, no se cansará nunca de contestar vuestras dudas. Pero que sean interesantes.

★ LA GRAN OCASIÓN... 180

Ésta es tu mejor oportunidad de encontrar una ganga o de entrar a formar parte de un club consolero.

★ SUPERVIEWS184

El próximo mes te los ofreceremos con amplitud. Pero de momento, ahí va un avance de varios juegos.

★ HOBBY SHOPPING ... 192

Vivas donde vivas, seguro que hay alguna tienda especializada en videojuegos en tu ciudad o sus alrededores. Busca bien, porque aquí puedes hallarla.

EL CEREBRO DE LA BESTIA

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.



STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatárselo a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.



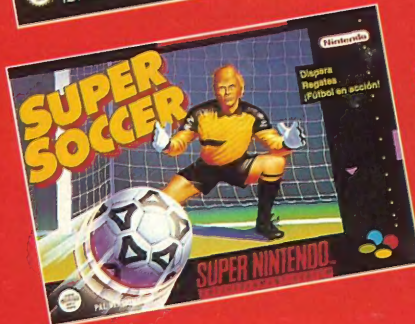
SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.



BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.



STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.



SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.



SUPER 16 BITS

THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE. Pluto ha desaparecido y su amigo Mickey está sobre la pista. Deberá buscar a su amigo a través del mundo mágico del emperador Pete antes de que sea demasiado tarde.
Para 1 ó 2 jugadores.



ALADDIN. Descubre todo un nuevo mundo de aventuras. Únete a Aladdin para encontrar su cita con el destino. Necesitará algo más que magia para conseguir que sus deseos se conviertan en realidad.



GOOF TROOP. Pete y PJ han sido secuestrados. Enbárcate con Goofy y Max y lucha contra los bucaneros para conseguir llegar a la isla de Spoonerville y poder liberar a tus compañeros.
Para 1 ó 2 jugadores.



LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO. LO DEMAS SON PALABRAS.

CONSOLA
SUPER NINTENDO
+
Super Mario
ALL STARS
28.990 ptas.
(iva incluido)

Déjales que hablen. Tú ponte a los mandos de Super Nintendo. Ahí es donde vivirás la super emoción de sus Super 16 Bits. Con todos sus adelantos pensados y puestos en marcha para tu diversión. Con los títulos que llegan más alto en las listas de éxitos. Todo en tu mano y al alcance de tu bolsillo. Ahora la Consola Super Nintendo, con mando de control multifunción, cable conector TV y adaptador de corriente (A/C) por sólo 19.990 ptas. (IVA incluido).

Consola más cuatro juegos nuevos de tu héroe favorito, con un precio estrella.

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
Pº de la Castellana 39 - 28046 MADRID

Se1nsor

El Sensor se ha hecho mayor.

La "sensibilidad" de Hobby Consolas ha crecido de una forma espectacular y así lo reflejamos con esta sección que, a partir de este número, queremos convertir en un verdadero termómetro de la fiebre consolera.

Y para ello, una vez más, solicitamos vuestra colaboración. Queremos que nos enviéis vuestras cartas en las que nos contéis lo que más o menos os mola de todo lo que ocurre en el mundillo, que os convirtáis, en definitiva, en los auténticos jueces de la actualidad, felicitando o recriminando a quienes se lo merezcan. Esperamos vuestras inteligentes opiniones.

MOLA

• Que haya programas en la tele que hablen de los videojuegos.

Aunque por desgracia se vayan a pique al poco de empezar...

• Los anuncios del "Canal Pirata Sega".

Pero conste que es una campaña publicitaria, no es que Sega esté a favor de la piratería...

• Los precios del Mega CD.

Estás seguro de que eso te mola de verdad? Jo, ¡qué tío más raro!

• Que de verdad toquen los regalos que se sortean en Hobby Consolas.

¿Qué pensabas?, ¿que nos los quedábamos nosotros?. Quitando las Neo Geo y el viaje a Disney World...

• El anuncio del Street Fighter II Turbo.

Estamos contigo: ¡alucinante!

• Que ya no se hable tanto de la epilepsia.

¿Será porque no era más que otra campaña absurda para desprestigiar a los videojuegos?

• Que últimamente salgan juegos que demuestran de lo que es capaz la Mega Drive.

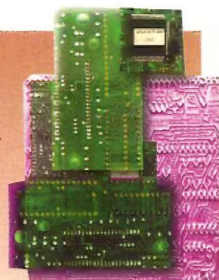
Sí, porque también habían salido algunos que demostraban más bien poco.

• Los juegos de 16 megas.

Aunque los hay mejores y peores. Algunos llevan el número sólo para ser más caros.

LOS AVANCES TECNOLÓGICOS

Chip FX, S.V.P., Realidad Virtual, CD Rom... Parece increíble, pero es cierto. Las tecnologías más avanzadas se están aplicando de una manera espectacular en los videojuegos, llegando a alcanzar niveles de calidad tan altos que hubieran parecido imposibles hace apenas dos años. Disfrutando de cartuchos como **Virtua Racing** o **StarWing** nos damos cuenta de que los videojuegos se perfilan como uno de las formas de entretenimiento más fuertes de cara al futuro. Gracias al apoyo de las nuevas tecnologías esto no ha hecho nada más que empezar. Y mola, vaya si mola...



HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Bulma (Madrid). Fernando Vázquez (Asturias). David Cruz (Valencia). Eugenio García Clavijos (Albacete). Guillermo Herráez (Salamanca). Antonio Escudero Ramos (Madrid). Eduardo Brenes (Madrid). Javier Fernad Quintana (Madrid). Diego Veralli (Barcelona). Miguel Angel Morón (Barcelona). Alejandro García Rodríguez (Granada). Guillermo Jullá (Baleares). José Javier Estrada (Almería). Joan Caba (Barcelona). Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



- La publicidad en la revista.

Bueno, tampoco molesta. Pero a nosotros nos viene...

- La "competición" entre Sega y Nintendo.

Pues debería importarte más. Es bueno que haya competencia entre las compañías porque se pican a ver quién saca mejores máquinas y mejores juegos y somos nosotros los que salimos ganando. ¿No se te había ocurrido pensar en ello?

- El Hook de Mega CD. Parece de Mega Drive.

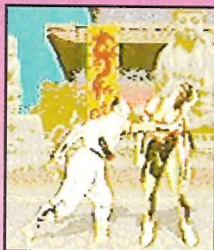
Por desgracia eso ocurre con varios juegos de Mega CD. Por cierto, no trates tan mal a la Mega Drive...

EL TEMA DE LA VIOLENCIA

Está ya muy "trillado". Es un asunto sobre el que se ha hablado mucho -casualmente siempre coincidiendo con las fechas navideñas-, pero que nosotros tenemos muy claro.

Es posible que haya algunos videojuegos que resulten un tanto "agresivos", pero si esto es así, lo que hay que hacer es crear unas normas para que en sus cajas aparezca de una manera visible un indicativo de su temática, o bien que se establezca una clasificación de los juegos por edades. Exactamente igual que se hace con las películas, los videos, etc... (medios en los que es evidente que en muchas ocasiones aparecen escenas realmente impactantes y sobre las que nadie parece ya escandalizarse). De esta forma nadie se llamaría a engaños y todo el mundo sabría lo que compra. Además, en cualquier caso todos somos libres de elegir y de entre la variadísima oferta de videojuegos nadie nos obliga a comprar un determinado título. Al final tú -o tus padres- eres el que tienes la última palabra.

Para acabar con este tema sólo queremos decir una cosa. Nos parece injusta la imagen negativa que -a través del tema de la violencia-, se ha intentado dar de las consolas durante los últimos meses. Estas "maquinitas" no son más que un medio nuevo que lleva relativamente poco tiempo en la calle y, por tanto, debemos aprender a convivir con él. Es posible que las consolas no sean perfectas, que tengan sus defectos, pero lo que debemos hacer es adoptar una actitud positiva y tratar de solucionar los pequeños problemas que se puedan plantear. No podemos olvidarnos de que, al fin y al cabo, los videojuegos proporcionan horas y horas de diversión a millones de personas en todo el mundo. Por tanto, tan malos, tan malos, no serán...



NO MOLA



- Que en los anuncios de Sega se aluda a la Super Nintendo desprestigiándola.

No te lo tomes tan en serio. Son sólo pequeñas bromas que se gastan unos a otros. Es bueno echarle un poco de humor de vez en cuando a la vida.

- Que no tengamos el código del Modo Gore de Mortal Kombat de Super Nintendo.

"No coments".

- Que confiemos demasiado en los redactores de la revista y nos compremos un juego que no nos guste.

Sobre gustos...

- Que no haya un club de Hobby Consolas.

Los lectores de Hobby Consolas somos como como el Barça: "Más que un Club"

- Las pocas páginas de Yen. No puede contestar a todas las cartas. Imperdonable.

Un mes de estos haremos un Especial Yen y contestará un montón de preguntas.

- Que no haya novedades para la NES.

Las hay: escasas, pero buenas.

- Que no tengáis un programa de T.V.

¡Quita, quita, como si no tuviéramos ya bastante trabajo todos los meses! Además, somos demasiado guapos y no queremos que nos asedien los/las fans.

EL PRECIO DE LOS CARTUCHOS.

Todos no quejamos del precio de los cartuchos, pero mucho nos tememos que es un asunto de difícil solución. Sabemos lo caro que resulta comprar una licencia y el riesgo que supone una mala venta, pero eso no evita que los precios sigan pareciéndonos excesivamente elevados. De economía no entendemos absolutamente nada, pero no comprendemos porqué en Estados Unidos los cartuchos cuestan casi la mitad que en España. ¿Se podría llegar aquí a una situación parecida? Esperamos que sí, pero creemos que no.

Estamos de acuerdo en que, aunque algunos cartuchos realmente "no tienen precio", el tema, en general, no mola.



En Pantalla

¡GRAN EXCLUSIVA!

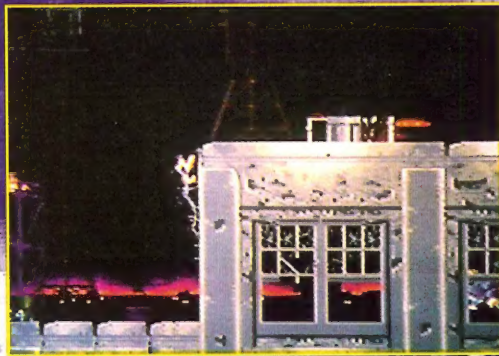
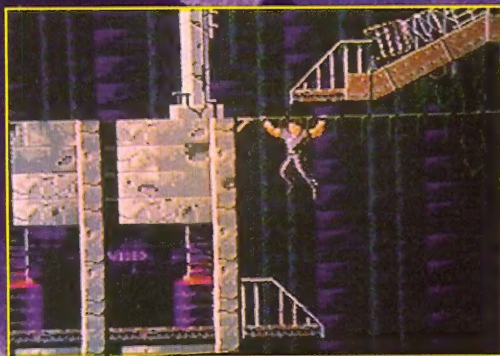
¡PRIMERAS IMAGENES DE LA NUEVA MARAVILLA DE VIRGIN!

DEMOLITION MAN

El señor de los mamporros

Entre los lanzamientos surgidos para la consola 3DO, un título ha llamado especialmente la atención. Se trata de una nueva genialidad de Virgin basada en la película del mismo nombre, que tiene como protagonista a Sylvester Stallone.

Su nombre es tan contundente como el juego: »Demolition Man«.



Además de contener secuencias digitalizadas del film y otras que han sido rodadas expresamente para animar aún más el cotarro, este pedazo de juego reúne al mismo tiempo fases de rol, disparos, conducción y lucha cuerpo a cuerpo. Y a diferencia de otros programas, dichas

fases no aparecen sin conexión alguna, de tal manera que parecen juegos diferentes, sino que han sido hábilmente coordinadas dando un nexo común a toda la acción.

Los elementos de rol vendrán en boca del propio personaje principal, John Spartan (alias AKA-Demolition Man), pues es capaz de construir un buen número de frases especiales. En la fase de tiro, no sólo tendréis que sacarle humo a vuestra pistola, sino que además deberéis desarrollar la astucia para descubrir el escondite de los enemigos y utilizar cualquier objeto a vuestra disposición para machacarlos.

La secuencia de conducción presenta una escena de persecución a velocidad de vértigo, en la que el pad será vuestro mejor amigo. Por último, en el nivel de lucha os enfrentaréis hasta tres veces al mastuerzo de Simon

Phoenix, la última de ellas en un combate a muerte.

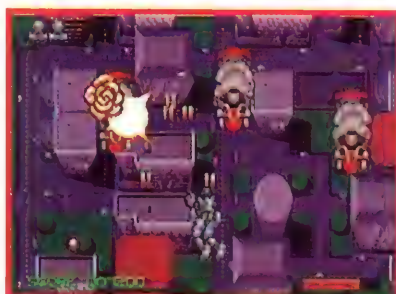
Y si alguien piensa que se va a echar en falta el más puro "espíritu Stallone", que vaya enterándose de que el propio actor norteamericano ha colaborado en la realización del juego. Y eso son palabras mayores...



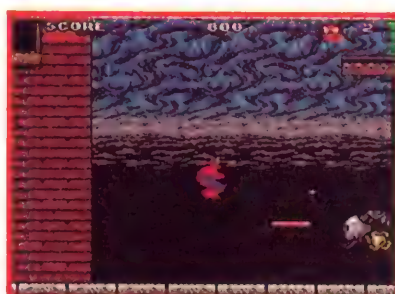
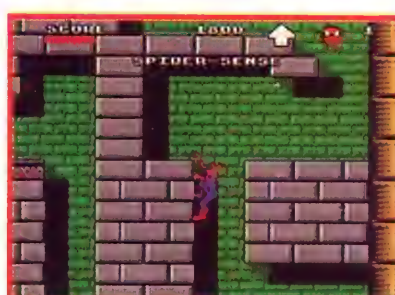
DEMOLITION MAN



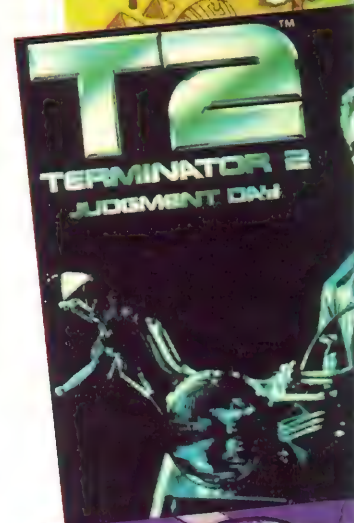
NBA Jam



Robocop 3



Spiderman X Men



Buena Vista Home Video comienza a distribuir en nuestro país los productos de Acclaim.

BUENA VISTA HOME VIDEO

Dos Colosos, Un Gran Equipo

Buena Vista Home Video no está dispuesta a dejar pasar por alto el mercado de las consolas, y una muestra de ello es su acuerdo con Acclaim para distribuir en nuestro país todas las novedades de la compañía estadounidense. El hecho no puede ser más prometedor, ya que nos espera una verdadera avalancha de juegos para todas las consolas

de Sega y Nintendo.

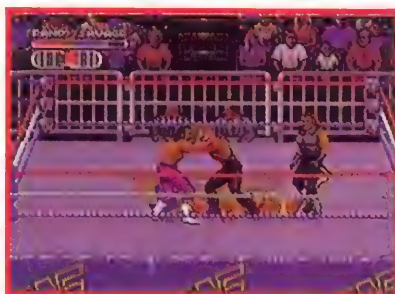
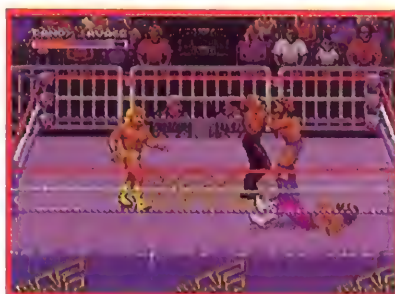
A principios de marzo, el pequeño de los Simpson llegará a Game Boy en «Bart & the Beanstalk», una divertida versión de «Jack y las habichuelas mágicas» protagonizada por los personajes de Matt Groening. Y en la Super Nes, las estrellas serán «Terminator 2. The Arcade Game» y «NBA Jam».

En cuanto a Sega, «Bartman» se paseará por Master System y Game Gear, consola para la que también saldrá «Bart vs the World». Los ocho bits también contarán con «Spiderman Return of the Sinister Six», mientras que la portátil tendrá su versión del «NBA Jam».

Por otro lado, los amantes de la acción disfrutarán con «WWF Royal Rumble» y «Spiderman X-Men», ambos para Mega Drive.

Para todo esto habrá que tener un poquito de paciencia, pero hay otros títulos que ya están a nuestro alcance, como la versión para la portátil de Nintendo de «Spiderman X-Men». Además, desde mediados de enero están

disponibles «Terminator 2. Judgment Day» para Super Nintendo, Mega Drive, Master System y Game Gear, y «T2. The Arcade Game» para estos dos últimos soportes. Por último, «The Addams Family» y «Robocop 3», han aparecido para las tres de Sega junto a «The Incredible Crash Dummies».



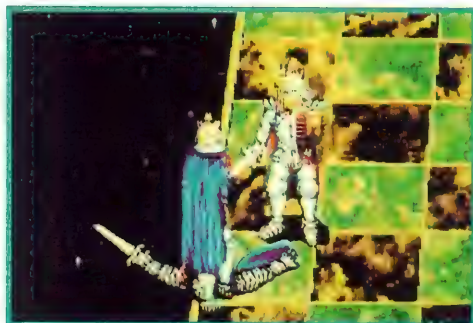
WWF Royal Rumble



Addams

En Pantalla

Inteligencia salvaje BATTLECHESS



Cuando una consola se convierte en espectáculo, hablamos sin duda del 3DO. Y cuando un juego de ajedrez se transforma en una batalla campal, sin perder un ápice de calidad estratégica, nos estamos refiriendo a «Battlechess».

Este juego ya causó sensación en su momento en los ordenadores provistos de unidad de CD Rom, y ahora viene con nuevos bríos a las pantallas del 3DO. El sonido y la animación han sido mejorados hasta hacernos temblar de entusiasmo, y por si fuera poco tendremos la oportunidad de presenciar en primer plano unas encarnizadas peleas entre caballos ensangrentados o espeluznantes movimientos de la reina.

Y si algún purista del ajedrez empieza a mosquearse con tanto

elemento visual, le diremos que no se desilusione, puesto que el nivel de juego propiamente dicho se mantiene a una gran altura. Así que tranquilos, que la diversión está garantizada para todos los públicos.



La ley del puntapié BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE

Todo el sabor del boxeo tailandés llega a Mega Drive de la mano de «Best of the Best», un encarnizado cartucho que os transmitirá las emociones del cuadrilátero. Todos los estilos del kárate se presentan dentro de un juego compatible con el nuevo Activator de Sega (aquel artilugio que reproduce en pantalla vuestros propios movimientos).

A vuestra disposición tendréis más de 55 movimientos que aprender, y 16 fornidos contrincantes a los que derrotar, por lo que no deberéis perder de vista el práctico modo de entrenamiento. Y para relajarnos después de cada combate, podréis observar la repetición del mismo.

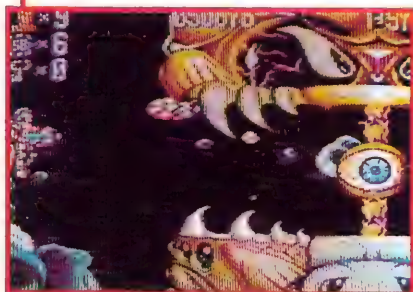


Si no lo veo, no lo creo

JIM POWER: THE LOST DIMENSION

Tras su paso por Super Nintendo, llega a Mega Drive «Jim Power» y todos sus gráficos tridimensionales. Para poder disfrutar a tope de los adelantos técnicos del cartucho, tendréis que poneros esas gafas especiales que ya conocéis de sobra. Una vez metidos en materia, emprenderéis una frenética lucha contra las malvadas fuerzas del alienígena sobrenatural, Vaprek.

Para colmo de males, ese truhán ha abierto una sima entre su mundo y el nuestro, a través de la que nos está lanzando todo tipo de chusma. Además, en nuestro pintoresco camino nos encontraremos con multitud de alienígenas de perversas intenciones, pero también tendremos oportunidad de recoger valiosos objetos, iconos y fuentes de energía. Ya veis, el futuro de nuestro planeta está en juego.



Mario repartió alegría esta Navidad

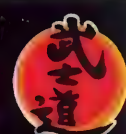
Si alguno de vosotros preguntara a Mario qué hizo en Navidad, el bigotes le contestaría que «emocionarse y emocionar a los demás». Y si insistiera, Mario le diría

que tuvo la oportunidad de conocer a niños hospitalizados a los que «su visita» reanimaría.

Ya veis, el bigotes de Nintendo dedicó su tiempo libre a visitar los hospitales infantiles de Madrid, Valencia y Barcelona, con el único propósito de que le conozcan en persona. Más de 500 niños saben ya cómo es Mario, tienen pins y llaveros suyos y hasta juegan con las portátiles que dejó en su visita. Y cinco hospitales disfrutaron también del donativo especial que realizó nuestro colega: una consola estática, de las grandes, acompañada de un buen lote de software.

Mario, te damos la enhorabuena y te invitamos a que sigas así. Con los niños, donde hay que estar.





ETERNAL CHAMPIONS



SE HAN JURADO ODIO ETERNO Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO EN 24 MEGAS DEVASTADORES

Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos
¡ETERNAL CHAMPIONS! No hay nada igual. 24 Megas devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la inmortalidad.
¡Solo puede quedar uno! La gloria no se comparte.
Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final.
(3 modos a elegir)
¡ETERNAL CHAMPIONS! Los elegidos no hacen concesiones.
35 golpes por luchador, tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes. Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación.
¡ETERNAL CHAMPIONS! Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos, hiperdescargas eléctricas... Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha (STREET FIGHTER II Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo necesitarás.
ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.



24
MEGAS

SEGA

MEGA DRIVE

LA LEY DEL MAS FUERTE

En Pantalla

Nintendo España inicia el 94 con dos maravillosos títulos:

«Kirby's Pinball Land» y «Plock».

NINTENDO ESPAÑA, OTRA VEZ EN ACCION

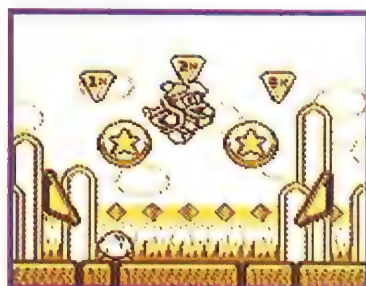
Nintendo España contribuye a las novedades de este comienzo de año con dos espectaculares cartuchos. Nos referimos a dos títulos que darán mucho que hablar, «Kirby's Pinball Land» para Game Boy y «Plock» para Super Nintendo.

Y comenzamos hablando de la nueva incursión del comilón Kirby en la portátil de Nintendo. Se trata de «Kirby's Pinball Land», un delirante juego en el que el rechoncho bichito se convierte en un



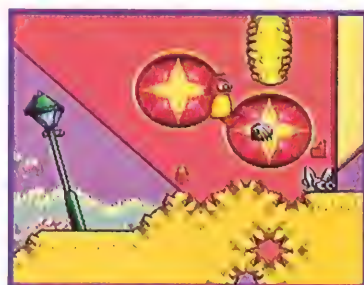
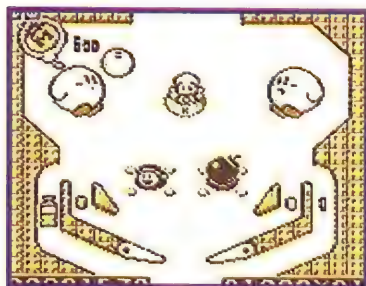
Cuando Plok sale de su casa, descubre que su bandera ha desaparecido. Esta pérdida marca el principio de su aventura.

llo de enemigos, fases secretas y demás sorpresas que tendremos que descubrir mientras nos lo pasamos en grande



sucedáneo de bola de acero. De esta guisa, se las tendrá que ingeniar para recorrer a golpe de flipper las tres mesas que componen este divertido juego.

Eso sí, cada pinball está

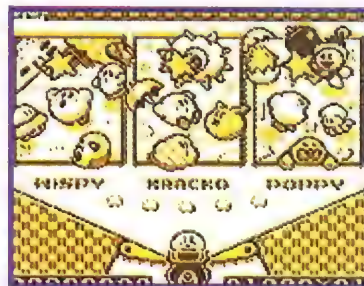


jugando. ¡Ah!, y además se puede salvar la partida.

Cambiamos a los 16 bits de Nintendo para hablar de «Plock», una licencia Tradewest que ha comprado Nintendo. Se trata de un personajillo encapuchado con el que

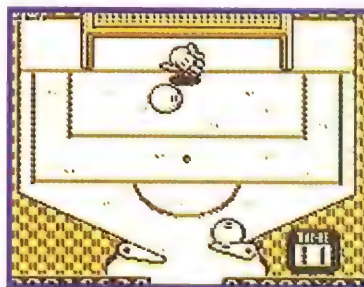
viviremos una aventura platformera de gran calidad gráfica y excelentes melodías.

El objetivo es encontrar una bandera robada, pero esto no es más que una



Kirby comenzará el juego dentro de un cañón que le disparará a la mesa de pinball que elijamos. Y hay tres distintas...

excusa para disfrutar a lo "bestia" pegados a la consola. Debido a su grandísima jugabilidad y a toda la diversión que proporciona, seguro que estamos ante uno de los



triunfadores de esta temporada.

Ya veis, dos héroes para dos consolas. El primero, Kirby, ya disfruta de una merecida fama. El segundo, Plok, enseguida se verá



encumbrado a los puestos más altos gracias a todas las cualidades que posee. Y nosotros podremos disfrutar con ellos gracias a Nintendo España, que próximamente distribuirá ambos cartuchos en nuestro país.



SUPER MARIO LAND 2

Seis mundos y más
de 30 fases para
destronar al malvado
Wario del trono
del país de Mario.



KIRBY'S DREAM LAND

El Pueblo de Dream Land está
en peligro: sus mágicas
estrellas han desaparecido.
¿Podrá salvarlo Kirby y su
voraz apetito?

4 Ases en tu Man



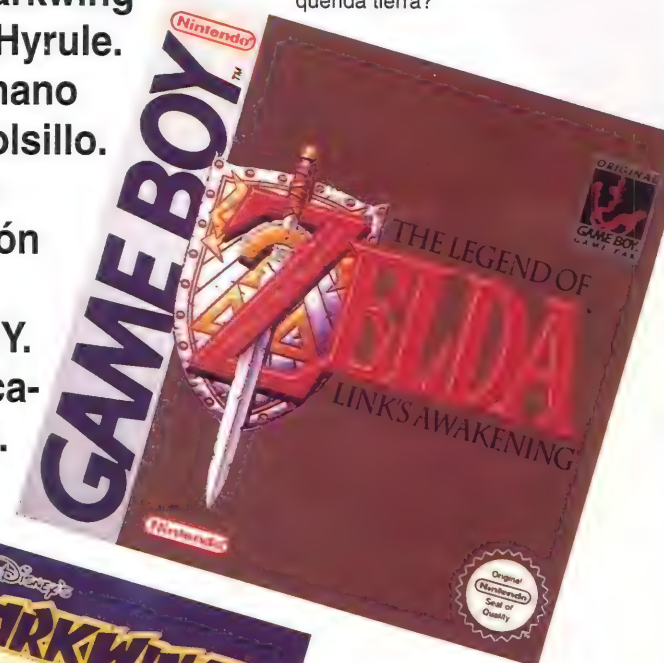
DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)



¡Vaya jugada!
Mario, Kirby, el pato Darkwing
y el intrépido Link de Hyrule.

Cuatro ases en tu mano
para tu consola de bolsillo.

Elige tu jugada:
plataformas, acción
o aventuras.
Para tu GAMEBOY.
La única -auténtica-
genuina portátil.



THE LEGEND OF ZELDA

Vuelve Link de Hyrule a un lugar
donde los sueños se confunden
con la realidad. ¿Podrá encontrar
el camino de vuelta a su
querida tierra?



DARKWING DUCK

Aventúrate con nuestro héroe a
anular el malvado plan de
Bushroot a través de siete
peligrosos niveles y con zonas
secretas de bonificación.

GAMEBOY

Nintendo

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

En Pantalla

Bienvenidos a 1994, aunque yo llegue un poco tarde. No sé si perdonaréis mi ausencia, pero vamos a ver si con las informaciones que os sirvo en bandeja -y el nuevo espacio que me han concedido en la revista- os vacio el espíritu de maldad. Y os lo lleno de esperanza.

- **Good News!** La **segunda parte de «StarWing»** está en pleno desarrollo. Fuentes bien informadas aseguran que correrá sobre un **nuevo chip FX** -de segunda generación, y será capaz de alcanzar los **21 Mhz**. Un apunte para la memoria: el primer StarWing llegaba hasta los 10 Mhz y fijaos qué movimientos.

- **«Virtua Racing»** también llevará chip en sus venas. Se ocupará de los gráficos poligonales y se habla de que alcanzará **los 23 Mhz**, manejando hasta 23 millones de instrucciones por segundo. El chip se llama **Sega Virtua Processor**.

- Y sigo con Nintendo. **Argonaut**, el grupo de programmers que se encargó de «StarWing», está haciendo lo propio con dos cositas llamadas al espectáculo por el FX. Una de ellas será lanzada bajo el nombre de **«Citadel»** en abril de 1995. Electro Brain («Legends of Ring» for Mega Drive) se ocupará de dar forma a un cartucho que va de ciudades en 3D y monstruos variados. La otra será una licencia **Transformer**, popular serie de los 80, que caerá allá para el verano del 95.

- Si antes de leerme -y gozar- habéis optado por ojear la revista, supongo que ya sabréis que lo nuevo de **«Dragon Ball Z»** está en la calle. Me extendería, pero ya tenéis el Big in Japan para eso. Sólo me interesa que os enteréis que **BANDAI lanzará la versión PAL** de este crack más o menos a finales de abril, y que visto el éxito de ventas que tuvo -y está teniendo- su primera parte, haríais muy bien en reservar un ejemplar. Se agota antes que Hobby Consolas. Por cierto, creo que se va a llamar algo parecido a **«Advanced Dragon Ball Z»**.

- Una de Sega. Me he enterado de que los colegas de **TAKARA** están reprogramando **«Art of Fighting»** en su **versión Mega Drive**. No, no es que SEGA haya rechazado su trabajo, es que han decidido a última hora incluir el **chip SVP**

From Consolandia

By Juan Carlos García

en la placa de este genuino -y muy Neo Geo- cartucho de lucha. Y eso significa que habrá muchos polígonos de por medio y más rapidez aún (mamporros a **23 Mhz**). Desconozco su fecha de salida.

- **«Super Mario Compact Disc»** lleva un par de semanitas en boca de los DJ's japoneses. Y en las pistas de las mejores discos orientales. Cantan «Ambassadors of Funk», en especial MC MARIO, y componen «Music of Life». Ojito con este compact que es de lo más fuerte.

- Voy a por **Domark**, que últimamente parece estar, por fin, en órbita. Lo digo por **«Marko's Magic Football»**, un cartucho de mascota y fútbol -mejor balón en juego- para la Mega y por **«Kawasaki SuperBikes»**, imaginense ustedes el resto, también para la 16 bits de Sega. El primero estará en la calle en abril, el segundo... nada hasta el verano. Se especula con que ambos saldrán también en Super Nintendo, pero de los rumores no me suelo hacer cargo, ¿o sí?

- A otra que tampoco olvido es a **Codemasters**. Tras el tremendo éxito de «Fantastic Dizzy» y «MicroMachines» en Mega Drive, no se ha vuelto a saber nada de ellos, al menos en este país... porque en el resto de continentes gozan ya de la **versión Master** de este clásico ovoide y de la **portátil de los Micros**. Un dato para la posteridad: podréis jugar dos amiguetes con MicroMachines ¡sobre una portátil!

- No se ha vendido aún todo el pescado en el **CES de Las Vegas**. Muchas distribuidoras nacionales han estado por ahí y nunca se sabe lo que se ha podido pescar. Era una feria de lujo, chicos, así que yo que vosotros estaría atento a futuras noticias.

- Apuntad el nombre: **«Power Rangers»**. Es una serie de televisión que está partiendo con la pana en EEUU y que amenaza con hacerlo en Europa. Pues bien, cuentan que está en pleno proceso de desarrollo sobre consola (posiblemente la Super) y que será **una compañía nipona con sede en este país** la que lo distribuya. Adivinad cuál es. Pista: juegan mucho con las Tortugas Ninja. Pista: quieren sacarlo en Navidades del 94.

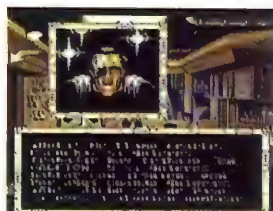
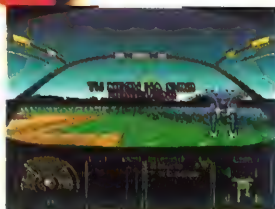
- Se llama **Super Deck**, permite jugar con los cartuchos de N.E.S. sobre una Super y dicen que estará en la calle durante esta primavera. Verlo para creerlo. Aunque no creo que lo veamos...

- Para todos los que creían que **«Rocket Knight»** iba a salir en Super Nintendo: quitaos la idea de la cabeza. Es un personaje **exclusivo de SEGA**.

- Y termino con Nintendo. ¿Habéis oído hablar de **ELITE**? No, la compañía no, el juego, ese simulador espacial que salió para PC hace algún tiempo. Vale, pues parece que por fin va a ser lanzado en **Super Nintendo**. El equipo que está trabajando en este proyecto -**Hybrid**, me han soplado- admite que no llevará Super FX pero confiesa que jugará **sobre MODO 6**. ¡Toma ya! ¿Y eso qué es? Pues una rutina para simular **alta resolución** en pantalla (512 x 448 pixels) que permite polígonos sombreados y **hasta 25 imágenes por segundo**.

- Que no se me olvide. Un éxito el **concurso de RAP** que **ToeJam & Earl** han organizado para Hobby Consolas. No veáis qué cintas recibimos. Una de ellas, la de la Tierra Lejana y los Humanos que Llegan a las Manos, me ha emocionado. Enhorabuena, chaval.

MERCENARIOS DEL FUTURO



El único juego de acción que necesita estrategia para la victoria. El único juego de estrategia tan caliente que puede derretir tu armadura. Con todos los avances de un simulador en 3-D te enfrentarás en el combate más feroz de toda la galaxia.

Utiliza tus misiles, cañones, láseres y jumpjets con astucia. ¿Tu recompensa? Más dinero para construir Mechwarriors más poderosos.



Textos de pantalla en castellano.

FASA
CORPORATION

Distribuido por:
Arcadia

ACTIVISION®

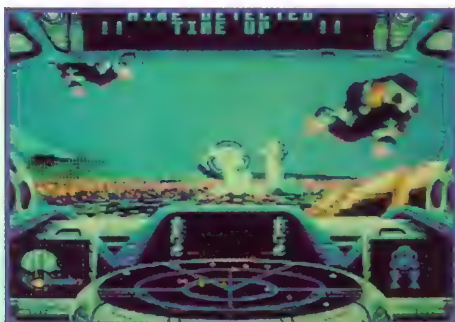
En Pantalla

CORE SE LA JUEGA

Mucha atención, amigos consoleros, a los próximos lanzamientos de Core Design, que aquí se está cociendo algo muy importante. Y ya sabéis que cuando hablamos en esos términos es que la cosa va en serio.

Como aperitivo, nuestros paladares consoleros podrán degustar un apetitoso cartucho para Mega Drive, titulado «**Skeleton Krew**». En este trepidante matamarcianos, tendréis que poneros a los mandos de una escuadra interestelar para dar caza a ese rufián de las galaxias llamado Moribund. Su malvado plan consiste en apoderarse de los 4 elementos básicos de otros tantos planetas, para construir una mortífera máquina indestructible. Para impedirlo, tendréis que darle fuerte al gatillo a través de 6 largas fases y utilizar las cualidades

Battle Corps



Skeleton Krew

de cada miembro de vuestra escuadra. En fin, un completo cartucho del que hablaremos en los próximos meses.

Los muchachos de Core también nos tienen preparadas dos maravillas para Mega CD. Una de ellas es «**Battle Corps**», un juego en el que asumiréis el papel de miembros de una escuadra de élite, a bordo de un curioso vehículo llamado armadillo. Esta especie de AT-AT Walker va dotada de un arsenal con el que acribillar a vuestros enemigos. La acción se verá realizada por unas fantásticas secuencias de animación que darán paso a los 3 niveles de juego.

Y siguiendo en la órbita del Mega CD, no podemos dejar de mencionar «**Soul Star**». Se trata de otro matamarcianos con unas interesantes características técnicas: 64 colores en pantalla (¡por primera vez en Mega CD!), acción continua sin interrupciones entre fases, juego en equipos de dos jugadores, montones de armas especiales, secuencias animadas para quitar el hipo, 3 niveles de dificultad y, sobre todo, una música capaz de asombrar al más pintado.

Yo de vosotros, no perdería de vista estos tres títulos.

Soul Star



¡6 BOTONES EN ACCION!

SEGA, demostrando otra vez su liderato tecnológico, pone en tus manos cuatro nuevas posibilidades para sacar el máximo partido a tus juegos de Mega Drive y Mega CD. Tres revolucionarios PADS con 6 botones y la excusa para convertir tu diversión en competición de altísimo nivel.
¡ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES!
Estudialos todos despacio.



REMOTE ARCADE SYSTEM

El nuevo supermando de 6 botones, ¡Ahora sin cable!. Independencia absoluta, libertad de movimientos,... ¡La tecnología en tus manos!
REMOTE SYSTEM ¡el poder de los infrarrojos!

Además del receptor de señal incluye dos mandos "Remote Control Pad" para los juegos con opción a 2 jugadores.

CONTROL PAD "6 Botones"

Tu PAD de siempre con más posibilidades que nunca: 6 BOTONES, 6. Olvida las combinaciones raras... ¡Realiza tus ataques especiales pulsando un solo botón!. Su manejabilidad, jugabilidad y ligereza hacen de él un elemento indispensable para no volverte loco y

terminar con los dedos pasados de vueltas. Podrás ponerlo en acción con pasadas como Eternal Champions, Street Fighter II, Art of Fighting, Davis Cup Tennis,...



ARCADE STICK "6 Botones"

¡Juega como un auténtico profesional!

6 Botones, disparo automático para cada botón y el mejor joystick para sentirte como en una recreativa.

Su manejabilidad está tan lograda que respeta tu estilo, permitiéndote jugar sujetándolo con la mano, o sobre una mesa.

¡6 BOTONES DE ARCADE!
¿Quién da mas?.



Y ADEMAS

ADAPTADOR 4 JUGADORES

Llega un momento en la vida de cualquier consolero en el que el orgullo te pide más. Si controlas por tu cuenta, contra un colega y contra todos de uno en uno... ¡ATREVETE CON TRES! ¡TOMA UN ADAPTADOR DE CUATRO!. Pruébalo con: Wimbledon Tennis, Ultimate Soccer, Gauntlet IV, ...y muchos más que llegarán...



MEGA DRIVE

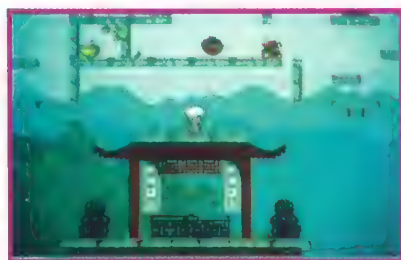
MEGA CD

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

En Pantalla

Plataformas a la carta OUT TO LUNCH



Este nuevo fenómeno de la cocina internacional y de las consolas llamado **Pierre le Chef** está dispuesto a dar el salto al Amiga CD 32. Para "ir abriendo boca", os diremos que su objetivo es recoger en diversos países del mundo las verduras necesarias para cocinar su nueva receta, y que debe hacerlo además **en un tiempo determinado**.

Entre vuestros enemigos se encuentran unos apuestos bichos que infectan las verduras y, sobre todo, **un cocinero de pacotilla** que no tiene más diversión que haceros la vida imposible. Para dar un toque de variedad al juego, tendréis que atravesar diversas fases de bonificación.

Por lo que respecta a su calidad técnica, baste con decir que a más de

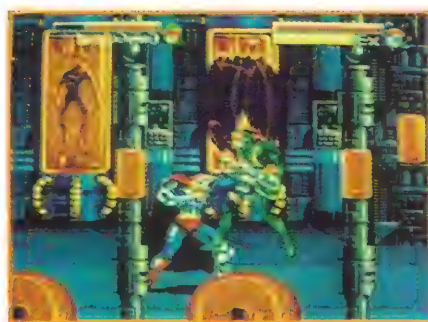
uno se le ha hecho la boca agua con la **espectacularidad de los decorados**, y que no va a decepcionar a los que hayan tomado la valiente decisión de hacerse con un Amiga CD.

El hombre de las mil caras THE DEATH OF SUPERMAN

¡Superman ha muerto! ¡Viva Lex Luthor! Este grito de guerra ha sido lanzado a los cuatro vientos por los enemigos acérrimos del Hombre de Acero, al enterarse de que el gran héroe ha desaparecido y nadie conoce su paradero. La mejor solución será que emprendáis su búsqueda **en Super Nintendo** a lo largo de **10 trepidantes niveles**.

Para lograrlo, asumiréis los papeles de **Superboy, Steel y Fradicator**, todos ellos aliados en la lucha contra Cyborg, y deberéis recurrir a todos los golpes especiales que los dobles de Superman son capaces de realizar,

sobre todo cuando tengáis que detener el mortífero misil dirigido contra Metrópolis. La sorpresa final llega cuando, una vez convertidos en Superman, tengáis que enfrentaros **a Cyborg en persona**.



A TODO MARSHAL

Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal

¿Qué tal muchachetes? Debéis saber que, con todo lo inocente que es la afición a las consolas, el Congreso de los Estados Unidos va a aprobar un proyecto de ley que obligará a los fabricantes de videojuegos a informar a los padres **sobre si un juego es demasiado violento para vosotros o no**. De esa forma, dichas empresas tendrán que formar su propio **comité de calificación de juegos**, al estilo de las películas. Seguramente ya se ha adelantado y ha designado el suyo para clasificar los cartuchos de Mega Drive y Mega CD.

Por cierto, os convendría también saber que aquí la **versión de «Mortal Kombat»** para la primera de estas consolas está aventajando en ventas a la de Super Nintendo en una proporción de **3 cartuchos a 1**. Y eso que a este lado del charco el índice comparativo de ventas de las respectivas consolas es justamente al revés: tres unidades de Super Nintendo por cada una de Mega Drive. ¿Será por lo del modo sangriento?

Pero no todo son noticias malas para Nintendo, por supuesto. Los jugones del mundo entero estamos esperando con ansia el lanzamiento de su **nueva consola de 64 bits**, que promete ser alucinante. Entretanto, Sega no se quiere quedar atrás, y ya se está rumoreando que se ha asociado con Hitachi para producir allá por 1995 una máquina superior a todo lo visto hasta ahora.

Otra de las compañías que están dando mucho y bueno que hablar últimamente es **Sunsoft**. Su maravilloso «Aero the Acrobat» va a tener continuación en nuestras pantallas de 16 bits, y su implacable enemigo **Zero el Kamikaze** será el protagonista de un nuevo cartucho para Mega Drive y Super Nintendo, en el que tendremos que ayudarlo a desbaratar los planes del malvado leñador LeSheets. Fastuosos decorados, rotaciones asombrosas y demás maravillas consoleras nos esperan en este juego que saldrá en los U.S.A.... el próximo otoño. ¡Ohhh!

¡Sorpresa, sorpresa! No se lo digáis a nadie, pero nos hemos enterado de que la propia Sunsoft está preparando el lanzamiento de un cartucho basado en la segunda parte de la serie televisiva de Kung-Fu. El videojuego se titulará «**Kung-Fu: The Legend Continues**», y saldrá para **Super Nintendo y Mega Drive**. Los dos protagonistas del mismo son el gran maestro de las artes marciales y su hijo policía. Por supuesto, no podéis esperar otra cosa que macarras diversos, puñetazos a troche y moche y algún que otro batacazo y tentetioso. Bonita combinación, ¿no creéis?

¿Te gustaría asistir al Mundial de Fútbol en Estados Unidos...?



TOYS 'R' US

HOBBY
CONSOLAS



Competición Sensible Soccer

¡Buscamos a los mejores jugadores de España!

Sí te gusta el fútbol, ésta es la tuya.

Te retamos a que te acerques al centro TOYS "R" US más cercano y demuestres que eres el mejor jugando al SENSIBLE SOCCER.

2 viajes de una semana al Mundial de Fútbol -uno para el ganador en Super Nintendo y otro en Mega Drive- están en juego.

Además los 2 primeros clasificados de cada tienda, recibirán un cheque de 20.000 pesetas en productos TOYS "R" US.

Por si todo esto te parece poco, sólo por tener esta revista obtienes un descuento seguro de 500 pesetas en la compra de SENSIBLE SOCCER para Mega Drive o Super Nintendo.

Cupón de Solicitud de Participación

Nombre:

Apellidos:

Domicilio:

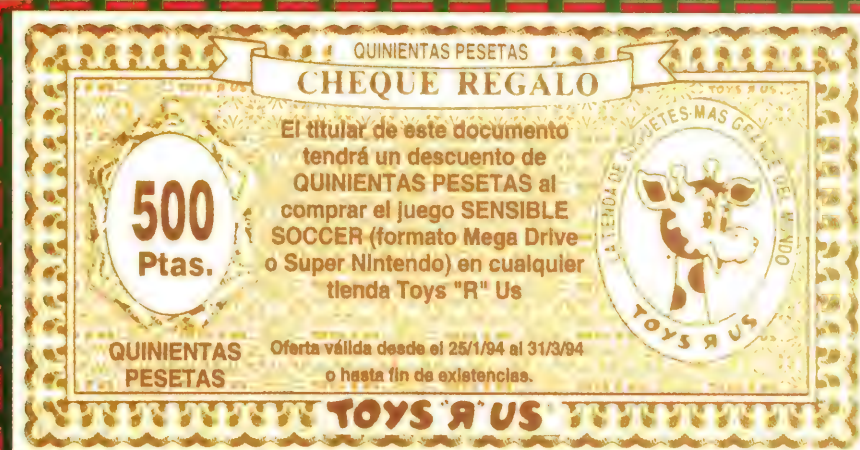
Población:

Provincia: C.P.:

Teléfono: Edad:

Consola con la que quieres participar:

☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGA DRIVE



Cómo Participar

1º.- Para ser uno de los **3.000 lectores** que podrán participar en la **COMPETICIÓN SENSIBLE SOCCER**, deberás enviarnos el cupón de solicitud de participación con todos tus datos a:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
COMPETICIÓN SENSIBLE SOCCER
 Apartado de Correos 400
 28100 Alcobendas. Madrid

Indicando en una esquina del sobre el sistema en el que quieres competir **SUPER NINTENDO** o **MEGADRIVE** (sólo uno).

2º.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos desde el momento en que leas estas bases **hasta el día 17 de febrero de 1994.**

3º.- De entre todas las solicitudes recibidas se elegirán **MIL QUINIENTAS** cartas de lectores que competirán en **Super Nintendo** y **MIL QUINIENTAS** que lo harán en **Mega Drive**. Estos tres mil seleccionados recibirán una carta en la que se les comunicará **el día que deberán ir a competir:** 5 de marzo, 12 de marzo o 26 de marzo (de 10:00 a 14:00 y 15:00 a 21:00 horas) junto con un cupón que deberán presentar en el TOYS "R" US que elijan.

4º.- La elección de los participantes se realizará en Madrid el día 21 de febrero de 1994.

5º.- Todos los participantes jugarán en las mismas condiciones: el mismo equipo, tiempo, nivel de dificultad y tipo de campeonato: **partido de 7 minutos, nivel Beginner, y encuentro amistoso entre la selección de ESPAÑA -la consola- y ALEMANIA -el jugador-.**

6º.- Los dos primeros clasificados (uno en el formato Super Nintendo y otro en Mega Drive) de cada centro TOYS "R" US recibirán **un cheque regalo de 20.000 pesetas** para que elijan lo que quieran de los centros TOYS "R" US. **Los 2 ganadores nacionales** (uno de Super Nintendo y otro de Mega Drive) serán premiados con **un viaje a Estados Unidos para dos personas -el jugador y un acompañante-, de una semana de duración para ver, entre otras cosas, un partido del Mundial de Fútbol.** Los ganadores nacionales no tendrán derecho al cheque, que pasará al segundo clasificado del mismo centro. Los premios no serán canjeables por dinero.

7º.- Además, **todos los lectores** -hayan sido seleccionados o no para participar en la competición-, **podrán beneficiarse de un descuento de 500 pts. en la compra del juego Sensible Soccer** (Super Nintendo o Mega Drive) Para ello basta con presentar el cupón de descuento que aparece en estas páginas en cualquier TOYS "R" US de España, del 25 de enero al 31 de marzo de 1994 (o hasta fin de existencias).

8º.- El ámbito territorial de esta promoción es todos los centros TOYS "R" US de España.

9º.- Los resultados de este concurso se publicarán en las páginas de la revista.

10º.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

11º.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: SONY IMAGESOFT, COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO, TOYS "R" US ESPAÑA y HOBBY PRESS SA.

Tiendas TOYS 'R' US

• ALICANTE

SAN JUAN

Carretera Nacional 322. Km. 88, 500.
 Junto a Centro Comercial "Pryca".

• ASTURIAS

LUGONES

Ctra. Nacional 630 Km. 451
 Junto a Centro Comercial "Pryca". Azabache.

• DOS TIENDAS EN BARCELONA:

BADALONA

Ronda de Dalt (B20).
 Dirección Montigalà, Salida nº4. (Badalona Est/Montcada i Reixac).
 Polígono "Montigalà".
 Badalona.

SANT QUIRZE DEL VALLES

Polígono "A" del Plan Parcial Sur-Oeste.
 Junto a Centro Comercial "Alcampo".

• BILBAO

Centro Comercial "Bilbondo".
 Barrio Zabaldi. Basuri-Vizcaya.

• GRANADA

Ctra. Armilla a Granada.
 Junto a autovía de circunvalación Armilla-Granada.

• DOS TIENDAS EN MADRID:

ALCORCÓN

Centro Comercial "Alcorcón".
 Ctra N-V, km. 18, cruce con Ctra M-506.

MAJADAHONDA

Ctra. Plantío a Majadahonda km. 1, 100.
 Junto a la Estación de Majadahonda.

• MÁLAGA

N-340 con cruce aeropuerto.

• MURCIA

Centro Comercial "Las Atalayas".
 C/Molina de Segura s/n.
 Polígono Industrial "Las Atalayas".

• PAMPLONA

Centro Comercial "Iruña II".
 Polígono Berriozar.

• CÁDIZ

PUERTO DE SANTAMARÍA

Centro Comercial "El Paseo".
 Ctra. N-IV, Km. 653.

• SEVILLA

Centro Comercial "Los Arcos".
 Avda Andalucía esq. Ronda del Tamarguillo.

• DOS TIENDAS EN VALENCIA:

BURJASSOT

Parque Albán.
 Pista de Ademuz Km. 2, 800.
 Junto a Ferrocarril El Empalme.

SEDAVI

Avda de la Albufera con vuelta c/L'horta.
 En Centro Comercial junto a "Continente".
 Alfafar.

• VALLADOLID

Parcela 4 del Polígono "Parquesol".
 Junto a Centro Comercial "Continente".

• ZARAGOZA

UTEDO

Km. 10 de la M-232 de Zaragoza a Logroño.
 Junto a Centro Comercial "Alcampo".



CES: ¿QUE R

esto nos haya facilitado la labor, al tener que rebuscar entre los stands que aparecían a primera vista esas novedades que en un principio no resultan muy prometedoras, pero luego dan la campanada... Pero no os preocupéis, que para eso estamos nosotros, incansables jugones donde los haya, para ofreceros todo ese aluvión de novedades que os tendrán horas y horas pegados a vuestra consola.

Las chicas son guerreras

Vaya si lo son. Si no, echad un vistazo a esas despampanantes luchadoras al más puro estilo Street Fighter que acompañan estas líneas, y que nos dieron la bienvenida al stand de esa caja de sorpresas que se llama **Capcom**. Esta compañía está concentrada en el próximo lanzamiento de un sinfín de versiones del mítico Mega Man. El héroe de metal volverá pronto a Super Nintendo en «**Mega Man X**», donde ¡oh, sorpresa! tendrá que verse las caras con un hatajo de canallas y ¡oh, sorpresa otra vez! tendrá un arsenal de armas y poderes ocultos a su disposición. Pero ¿qué importa la originalidad

Aluvión de novedades en la Feria de Las Vegas

¿Quién no ha oído hablar de los atractivos que ofrece Las Vegas? Los casinos, las mujeres, los espectáculos, la ciudad donde uno se divorcia a la misma velocidad que se casa... En suma, un auténtico festival de luces y atracciones destinado a captar curiosos, turistas y aventureros. Pero entre los pasados días 6 y 9 de enero, una nueva "tribu" invadió la ciudad: la de los jugones del mundo entero, que vinieron atraídos por la celebración en el Centro de Convenciones de Las Vegas de una nueva edición del C.E.S., la gran feria del videojuego.

Todos los inventores de sueños se dieron allí cita para mostrar sus lanzamientos para el año. Y nosotros, por supuesto, fuimos testigos directos. Así que echemos un vistazo a lo más interesante que pudimos ver en nuestro recorrido por los pasillos de la feria americana.

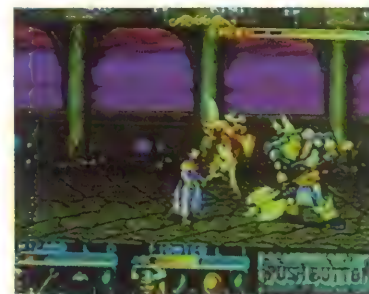
Para empezar, una cosa nos llamó poderosamente la atención: la mayor parte del espacio que habitualmente ocupan los “modestos” del sector, como Accolade, Spectrum Holobyte, Absolute, etc. estaba en esta ocasión acaparado por los dos gigantes, **Sega y Nintendo**. Y eso tiene una explicación. La estrategia competitiva de las

dos multinacionales consiste en los últimos tiempos en ignorar olímpicamente al adversario, y pretender por tanto ocupar el máximo espacio posible en las ferias. Seguramente, esto no sentó muy bien a las otras compañías que normalmente luchan a brazo partido por arremolinarse en los metros cuadrados disponibles.

Tampoco se puede decir que



Un nuevo género, el rol, nos invita a explorar Capcom con su King of Dragons para Super Nintendo.

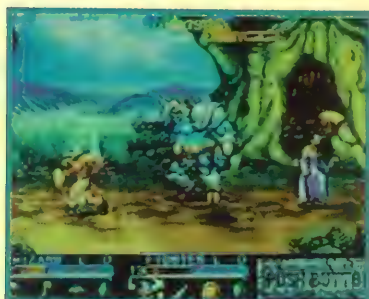


He aquí otra escena de la nueva producción "mágica" de Capcom para Super Nintendo. Bonita, ¿verdad?

EMPIECE EL ESPECTÁCULO!



Así de ligón se nos puso nuestro corresponsal en Estados Unidos, Marshal M. Rosenthal, con esas despampanantes "chicas-reclamo" del Street Fighter.



cuando de Mega Man se trata?

Además, para que os hagáis una idea de la auténtica "megaman-manía" que se nos avecina, os diremos que se prepara en Estados Unidos la emisión de una serie televisiva de dibujos animados



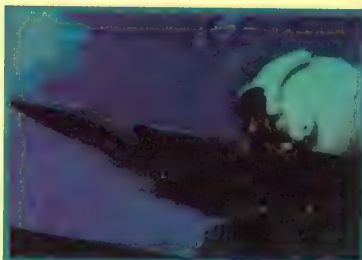
Mega Man se nos ha hecho futbolero con Mega Man's Soccer para Super Nintendo. Será por aquello del Mundial USA...

protagonizada por este simpático androide. También producida por Capcom, pero comercializada bajo el sello Nintendo, aparecerá en N.E.S. «Mega Man 6».

Pero no sólo de Mega Man y de Street Fighter vive Capcom. También nos va a obsequiar con cartuchos como «King of the Dragons», un juego de rol inspirado en el bombazo salonerero del mismo título. Un grupo de intrépidos aventureros tendrá que enfrentarse a los malvados poderes del dragón rojo y restablecer la paz en el mundo. Para ello, podréis elegir entre cinco héroes diferentes y usar tanto armas como hechizos. Si vuestro espíritu consolero os pide más



Lucha a brazo partido bajo el tablero en NBA Showdown para Mega Drive, una nueva joya de EA Sports.



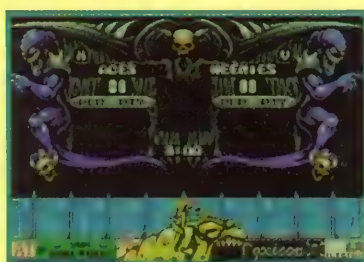
Aquí podemos disfrutar de tres pantallas de otros tantos jugazos: Rise of the Robots (SNES), Tomcat Alley (Mega CD) y Speed Racer (SNES).

marcha, dadle una buena dosis de «Slam Masters», un espectacular cartucho para Super Nintendo donde se combina el humor con una lucha furibunda en el cuadrilátero. En este juego de lucha americana, podréis disfrutar de las emociones del modo «Battle Royal», una batalla campal de todos contra todos, aderezada con unos efectos sonoros realmente espeluznantes.

El último rugido

Oh! ¿Qué ven nuestros ojos? Una "manada" de chicas disfrazadas de leopardo nos da la bienvenida al stand de... Atari. ¿Por qué esas vestimentas? Porque estamos presenciando la puesta de largo de la consola de 64 bits más económica que se ofrece actualmente en el mercado norteamericano: la **Jaguar**. A un precio de 249 dólares (unas 30.000 pesetas), ¿se puede pedir algo más

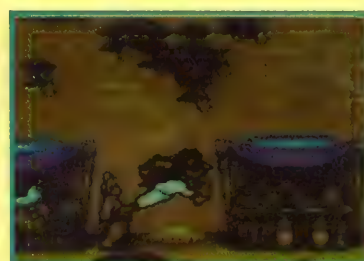
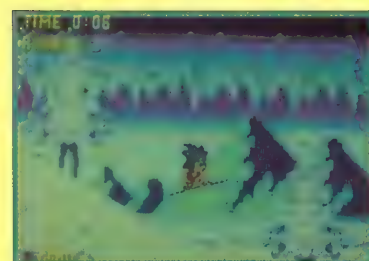




Debajo de estas líneas, podemos ir
abriendo boca con dos grandes
novedades del planeta Segra: a la

tiros y calidad por los cuatro costados.

Por su parte, **Absolute** exhibió a bombo y platillo «**Rise of the Robots**», un trepidante cartucho cibernético en el que unos bestiajos de metal tendrán que abrirse camino a través de unos escenarios plagados de trampas explosivas y enemigos con muy mala uva. Esta misma compañía deleitará a los usuarios de Mega CD con un “pacífico” regreso al Golfo de la mano de «**Super Battle Tank 2**». A bordo de un tanque Abrams 1, repetiréis las “hazañas” bélicas de las tropas del general Schwarzkopf. Desde allí remontaréis el vuelo con «**Turn and Burn: No-Fly Zone**» en Super Nintendo.



dibujos de Meteoro. Pero la gran noticia de esta compañía es la vuelta de «**Bubsy the Bobcat**» a nuestras pantallas, con una misión algo más desinteresada que en su primera aventura. Esta vez tendrá que desbaratar los planes del bufón que intenta poner patas arriba la historia de la humanidad...

Por supuesto, tampoco podemos olvidarnos de **Electronic Arts**, compañía grande donde las haya, con su interminable serie de cartuchos dedicados al mundo del deporte, a cuál más espectacular, como «**NBA Showdown**», u original, como «**Mutant Hockey**».



Gigantes del juego

Y entramos por fin en el terreno de las dos grandes. **Sega** sigue haciendo gala del «**Virtua Racing**» y de sus gafas de realidad virtual allá adonde va. Si además nos enseña novedades tan fabulosas como «**Sonic the Hedgehog 3**» y «**Star Trek / The Next Generation**», ambas para Mega Drive, no tenemos más remedio que quitarnos el sombrero.

En esta nueva edición de la feria más importante del videojuego, se ha podido observar más que nunca el predominio de Sega y Nintendo sobre el resto de las compañías.

esta vez a los mandos de un caza F-14 Tomcat. Y si buscáis lucha y diversión a partes iguales, os convendrá echar un vistazo a «**Battle Fantasy**» para Mega CD.

Accolade calienta motores en Super Nintendo con «**Speed Racer**», una alocada carrera basada en la serie de



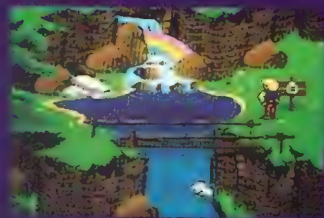
¡Paso al futuro, que venimos dando fuerte! Eso al menos es lo que piensan los directivos de Sega sobre la nueva

portátil que van a sacar al mercado. Se llama CDX y reproduce todos los juegos de Mega Drive y Mega CD.

YOUNG MERLIN



**LA HISTORIA DEL HECHICERO DE CAMELOT,
EN SU ÉPOCA ADOLESCENTE, MUCHO ANTES DE
QUE SE ENCONTRASE CON EL REY ARTURO.**



Gráficos de gran calidad
y colorido.



Más de 10 mundos a
explorar.



4 Mega bits de diálogos
digitalizados y melodías
originales.



Más de 30 objetos y armas
para recoger y usar.

Para la consola SUPER NINTENDO.

Westwood
STUDIOS

Distribuido por:
Arcadia
software, s.o.

Virgin
GAMES

REPORTAJE

CES

CES

CES

CES

CES



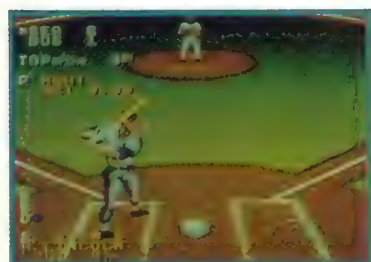
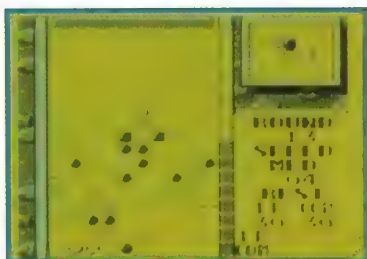
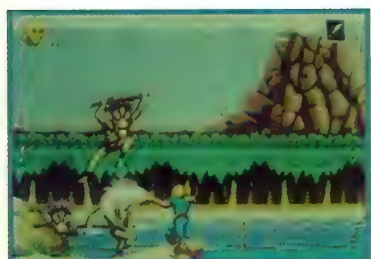
tecnológico del sistema TruVideo. En el capítulo de nuevos formatos, hay que destacar todo un bombazo: la **nueva consola CDX**, que promete ser el último grito en lo que a tecnología portátil se refiere. Nada menos que una Mega Drive y un Mega CD de bolsillo.

Nintendo no se va a quedar atrás y prepara el lanzamiento del ansiado **Project Reality** a marchas forzadas. La duda continúa: ¿será un soporte de cartucho o de CD-Rom? Hay

opiniones para todos los gustos, pero nosotros nos inclinamos a creer que, debido al precio máximo de 250 dólares (unas 30.000 pesetas), más bien va a ser un soporte de cartucho, pero ¿quién sabe? Se admiten apuestas.

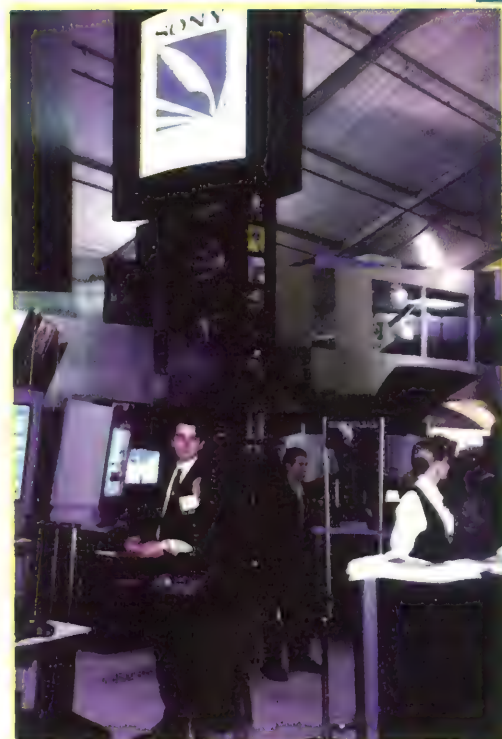
Por otra parte, los fanáticos del béisbol tendrán su recompensa con «**Ken Griffey Jr. Presents: Major League Baseball**» de Super Nintendo, con unas animaciones espectaculares y una acción al más puro estilo arcade. Y en cuanto a la Game Boy, debemos destacar dos cartuchos: «**Tetris 2**» y «**Kirby's T-Shot**». En este último usaremos al rechoncho de Nintendo como pelota en un divertido campo de golf.

Más noticias frescas: el lanzamiento de la segunda generación del **chip Super FX**, que tendrá su primer exponente en «**Stunt Racer FX**». En este juego, los coches no sólo se mueven más deprisa, sino que presentan un aspecto mucho más real.



También los usuarios de Game Gear tendrán su ración de jugabilidad con «**X-Men**» y «**Aladdin**». Y, por supuesto, el Mega CD se verá enriquecido

con novedades como «**Tomcat Alley**», el primer simulador de combate aéreo que incluirá imágenes reales en vuelo y contará con el apoyo



Y esto es sólo un aperitivo de lo que os ofreceremos el próximo mes en estas mismas páginas. Nosotros, en vuestro lugar, ya iríamos reservando en el quiosco el número de marzo de Hobby Consolas...

**Marshal M. Rosenthal /
José Carlos Romero**



Supersónico y divertidísimo, como siempre, llega de nuevo nuestro amigo Mega Man a Super Nintendo y N.E.S.



Nuestro bobo héroe y su amigo, un inteligente palo extraterrestre, han efectuado un aterrizaje forzoso en un planeta extraño después de haber sido capturados por una nave espacial extraterrestre. En este rompecabezas multi-direccional, para volver a la Tierra, Bubba tiene que usar su palo de varias formas diferentes para resolver rompecabezas, vencer enemigos y desbaratar los cómicos intentos de su secuestrador para volver a capturarlo.



DRAGON BALL Z 2 BIG IN

Cuando apenas ha pasado un año de la aparición de «Dragon Ball Z» 16 megas, ya está disponible en Japón la segunda

DRAGON BALL Z

Modo Historia

Efectivamente. El pasado 17 de diciembre se ponía a la venta en las tiendas niponas, la segunda parte del cartucho que rompió moldes allá por el mes de marzo del año pasado. Los personajes de Akira Toriyama vuelven a las pantallas de videojuegos, basándose esta vez en la segunda parte de la serie televisiva que, por cierto, ha comenzado a emitirse recientemente en nuestro país. El nuevo programa sigue las mismas pautas que la versión de 16 megas: un torneo de lucha one-on-one, en el que los participantes son los protagonistas de la celebrada serie. Todas las peculiares características de aquel cartucho han sido recuperadas para esta segunda entrega: la misma calidad gráfica (incluida la split screen), los modos de juego, la ejecución de los golpes especiales y las poderosas magias vuelven a estar presentes en esta ocasión. Sin embargo, se han retocado ciertos aspectos, y se ha incluido alguna que otra novedad, para demostrar que en aquellos lares también saben hacer segundas partes buenas. De momento, no están todos los luchadores del anterior torneo. Ahora, el protagonismo ha pasado a manos de Son Gohan, Trunks, Piccolo, Vegeta, Perfect Cell, y a tres nuevos personajes que pronto conoceréis en la serie de televisión.



JAPAN

parte del espectacular programa, gracias a Bandai. Y de regalo, tres bombazos: «Fatal Fury 2», «Secret of Mana» y «R. Bowe Boxing».

2

También hay algunos invitados de excepción como Krilin y el propio Son Goku. Pero son los ocho primeros los que se embarcan en los tres modos de juego ya conocidos: Modo Historia, Modo Versus y el Super Torneo Dragon Ball Z en el que pueden participar hasta ocho jugadores.

El Modo Historia ha sufrido cambios considerables. Ahora los personajes intercambian largas, larguísimas parrafadas antes de entablar un combate. En este modo tan sólo podemos elegir entre Son Gohan, Piccolo, Trunks y Vegeta. Se podrán tomar decisiones a lo largo del desarrollo de la historia e incluso presenciaremos combates en los que no participa nuestro luchador. Sin duda, se ha querido ofrecer cierto toque argumental a este modo de juego. En cuanto a los detalles del propio juego, podemos contar hasta 18 escenarios (aunque algunos son variaciones de los originales), la ejecución de las súper magias es más fácil y a la vez más espectacular (se puede ver cómo el luchador concentra el poder cósmico) y los "cuadraditos" que actuaban a modo de radar han sido sustituidos por unos diminutos iconos con forma humana.

Es posible que Bandai traiga el juego a España a finales de abril.

Split Screen



Como veis, los cuadraditos de la primera parte han sido sustituidos por unos iconos con forma humana que reflejan los mismos movimientos que los personajes.



Torneo



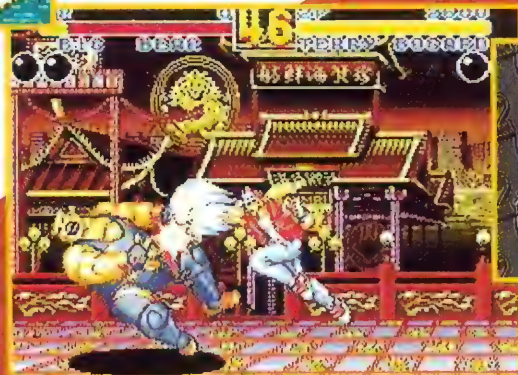
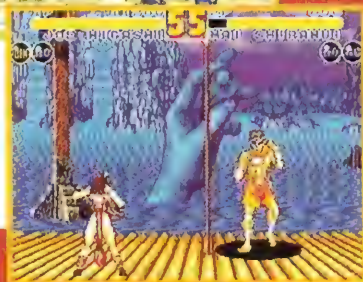
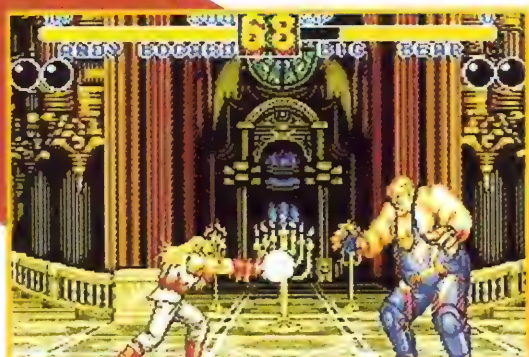
Fatal Fury 2

BIG IN

En Japón tienen bastante claro eso de que en la variedad está el gusto. Para corroborarlo, no tenéis más que echar un vistazo

Fatal Fury 2

En Japón están de enhorabuena. El mejor juego de lucha de SNK (hasta la llegada del «Fatal Fury Special») ha sido convertido para Super Nintendo, y ya está a la venta en aquellas tierras. De nuevo, Takara ha sido la encargada de realizar la conversión de un juego de Neo Geo. Y todos estábamos expectantes por ver los resultados, después del fracaso de «Fatal Fury» y la discreta conversión de «Art of Fighting». Sin embargo, esta vez las cosas han cambiado. Takara nos ha sorprendido con un súper-cartucho de 20 megas, que se acerca a las cotas del programa de SNK. «Fatal Fury 2» es la culminación de un trabajo perfectamente realizado, en el que se han cuidado algunos detalles imprescindibles para poder llevar un juego a lo más alto. La calidad gráfica es sobresaliente: se ha recogido la belleza de todos los escenarios, los luchadores se mueven como los ángeles y existe el alucinante doble plano de profundidad. El aspecto sonoro en general es, cuando menos, decente, y el control de todos los luchadores no ofrece ningún tipo de problemas, por lo que la jugabilidad está asegurada. Además, se han introducido tres modos de juego (incluido el modo torneo), ocho niveles de dificultad, y la posibilidad de elegir cualquier escenario (finales incluidos) en el modo versus.



JAPAN

Doble Switch

a estos tres juegos: «Fatal Fury 2», un arcade de lucha, «Doble Switch», una aventura gráfica, y «Secret of Mana», un juego de rol.

Doble Switch

De la mano de Digital Pictures («Ground Zero Texas»), llega hasta el Mega CD una nueva aventura interactiva muy similar a «Night Trap», que ha sido realizada por los mismos creadores. En esta ocasión, nos encontramos con una base de operaciones, diferentes cámaras, y unas cuantas trampas con las que impedir el asalto a un gran edificio de estilo egipcio. Multitud de personajes y situaciones, siempre en imágenes reales, completan la concepción de un juego cuyo estilo parece haberse convertido en una verdadera «marca de la casa».

Secret of Mana

Los juegos de rol siguen siendo los reyes en el mercado japonés. «Secret of Mana» es el nombre que recibirá en Europa esta maravilla de 16 megas, que allá en Japón se conoce como «Holy Sword Legend 2» o «Seiken Densetsu». Se trata de una aventura de una calidad técnica sublime (en la que pueden participar hasta tres jugadores simultáneos), realizada por los mismos creadores de «Final Fantasy», del que aquí sólo pudimos deleitarnos con el «Mystic Quest» de Game Boy.



Secret of Mana



GAME MASTERS

por M.A.D.

¡Vaya bombazo, amigos! El arcade de lucha más polémico de todos los tiempos ya tiene una segunda parte, mucho más espectacular que la primera. Además, este mes os cuento lo último sobre la Saturn, y de regalo las dos novedades más recientes para el hardware del entretenimiento

LLEGA MORTAL KOMBAT II

Doce luchadores para elegir (con 7 nuevos guerreros), varios "fatalities" por personaje, 5 jefes escondidos (dos de ellos controlables)... Estos son algunos argumentos de la tarjeta de presentación de «Mortal Kombat II». Como veis, no ha habido ningún tipo de remilgos a la hora de realizar esta segunda parte. Todos los aspectos del juego han sido mejorados: la calidad gráfica con **mejores digitalizaciones**, la introducción del espectacular **sonido DCS** y, como ya os he dicho, todas las novedades del propio desarrollo del juego, que casi doblan en cantidad y calidad a las posibilidades de la primera parte.

Bally Midway han sido nuevamente los encargados de realizar este programa, y aparte de haber completado un

Esta segunda parte del Mortal Kombat es muy superior a la primera en cuanto al sonido y a la digitalización de las imágenes, tiene siete luchadores más a elegir... y posee el mismo grado de "acción"



trabajo sublime, se han encargado de incluir unas cuantas sorpresas. Por ejemplo, el escurridizo **Reptile** es ahora uno de los personajes a elegir, y las últimas fases revelarán algunos secretos de este nuevo torneo. Eso sí, para la gente con más prejuicios, hay que decir que **las escenas violentas** se suceden a lo largo del juego. Algunos **movimientos finales** son realmente impactantes, y ya veremos qué repercusión tiene en los salones recreativos norteamericanos, donde acaba de aparecer hace pocas fechas. En cuanto a la conversión para cartucho, es prácticamente seguro que **será Acclaim** (por algo tiene todos los derechos para las conversiones de Midway) la encargada de llevar el juego hasta los hogares.

Estoy deseando ver cómo resuelve en esta ocasión el



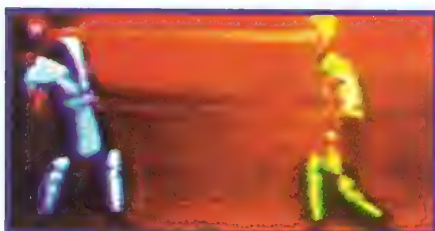
La calidad gráfica de este Mortal Kombat II está fuera de toda duda. Las digitalizaciones, los detalles de los escenarios y los movimientos de los personajes han sido cuidados con sumo detalle.



mucho menos para consola. Tal vez se lo podáis regalar a vuestros nietos (¿?).

Saturn: ¿32 o 64 bits?

Parece ser que en Sega of Japan no les parece suficiente un procesador de 32 bits para su nueva máquina. El caso es que cuando llevan el 50% del futuro soporte realizado, han decidido incluir nuevos elementos. Se trata de un **chip de 64 bits para procesar la información de vídeo.**



problema de la "sangre". ¿Se incluirá un "modo sangriento" con un código indescifrable? ¿Se venderán dos juegos por separado? Veremos qué sorpresita nos espera en esta nueva versión.

¡Ah!, no os he hablado de fechas porque es realmente complicado adivinar su llegada a España en recreativa, y

Esta noticia causó una gran confusión en la prensa japonesa, pues se empezó a llamar al soporte "Saturn 64-bit", lo cual en absoluto era cierto. Finalmente, Sega of Japan decidió aclarar el asunto. Según ellos, la Saturn será un sistema "multi-procesador", que constará de un procesador principal **RISC**



Un perfecto ejemplo de las maravillas que se han realizado en este programa. En este movimiento final, podemos ver cómo la luchadora hincha a su contrincante



como si fuera un balón de playa. Como se puede apreciar, el efecto visual es tan real y macabro que pone los pelos de punta. Así de fuerte es Mortal Kombat II.

de 32 bits (el utilizado inicialmente), y un **vídeo-procesador de 64 bits** que servirá como apoyo para trabajar directamente con las imágenes de vídeo. Es decir, un cóctel de lujo.

También circulan otros rumores por la prensa japonesa. Hay quien dice que este soporte, debido a sus enormes posibilidades, sólo podrá trabajar con CD's, puesto que el coste de producción de cartuchos de alta memoria es enorme (como en la Neo Geo). Sin embargo, otras fuentes hablan incluso del precio del sistema sólo para cartuchos (unos 275 \$) y una segunda cifra ya con el CD incorporado (475 \$). Si os digo la verdad, lo más fiable es evitar elucubraciones y esperar a que la realización del sistema se halle más avanzada. De todos modos, os tendré al corriente.

Sony entra en juego

La multinacional Sony y su subsidiaria Sony Music Entertainment han creado una nueva compañía llamada **"Sony Computer Entertainment"** con el fin de introducirse definitivamente en el mundo del hardware. Y como siempre que esta gente empieza con algo, han comenzado a lo grande, anunciando la creación de un nuevo sistema para finales del 94. En principio, parece que este soporte, aún sin nombre, constará de un procesador RISC de 32 bits y será con toda seguridad **en formato CD**. Según la propia Sony, este sistema será capaz de



Los "fatalities" o movimientos finales son mucho más violentos que en la primera parte. Además, cada luchador cuenta con al menos dos "fatalities" para elegir.



procesar **500 millones de instrucciones por segundo** (cinco veces más que el Project Reality) e irá mas allá que los nuevos sistemas de 64 bits (sic).

Durante una reciente demostración, consiguieron colocar 1.000 esferas en pantalla y hacerlas rotar simultáneamente, además de realizar diferentes efectos de mapeado. Sony está dispuesta a ganar la vieja batalla que



La nueva tarjeta "Arcade Card" para la Turbo Duo será compatible con la antigua Super CD Card. Entre las dos, pueden conseguir que la memoria del soporte alcance unos 18 megas.

GAME MASTERS

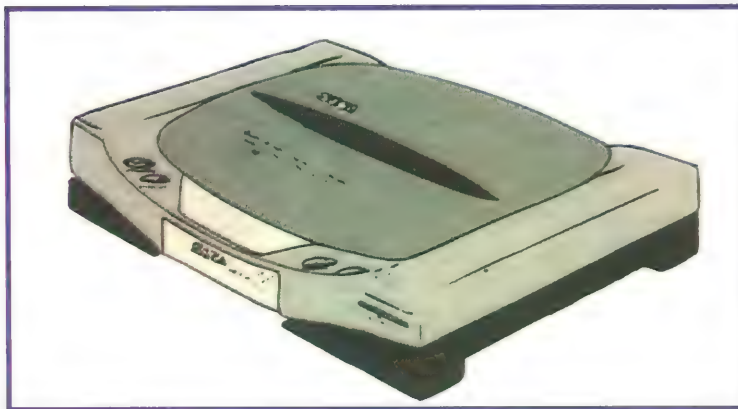
por M.A.D.

hace años perdió frente a Panasonic en la comercialización del vídeo (¿recordáis la guerra BETA-VHS?), y para ello se ha asegurado la colaboración de varias compañías que ya han creado juegos para 3DO. La cosa cada vez se pone más interesante en el mundo del hardware.

Y voy a terminar con una

agradable noticia.

En Nec han decidido dar un empujón a la **Turbo Duo** (PC Engine en Japón) y han creado para ella una nueva tarjeta llamada **"Arcade Card"**. Esta tarjeta ampliará la memoria del CD-ROM en 16 megas, algo así como 8 sistemas Duo trabajando a la vez. Esto



Éste es el boceto que circula por el mundo del más que probable aspecto de la Saturn. Según sus creadores, ahora se trata de un sistema multi procesador, con un procesador central de 32 bits y un procesador de vídeo de 64 bits, sólo para las imágenes.

significa que ahora la Duo podrá cargar **18 megas** en su memoria al mismo tiempo. Ya se sabe el nombre de los primeros juegos que podrán ser utilizados con esta nueva tarjeta: **«Fatal Fury 2»**, **«Art of Fighting»**, **«World Heroes 2»**,

«Fatal Fury Special», etc. Solo espero que el precio no sea prohibitivo.

Nada más amigos. Si queréis ser los primeros en conocer las novedades de este mundillo, ya sabéis donde estoy. Un cordial saludo.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Estoy abrumado por el número de cartas que recibo últimamente. Me parece estupenda vuestra iniciativa, pues aunque parezca lo contrario, no me como a nadie (al menos de momento).

En primer lugar, quiero agradecer a don Fernando Herrera de las "horas" su esfuerzo y dedicación para enviarme las fotocopias de Shonen Jump. Creo que en la sección Big in Japan tienes una completa información sobre el **«Dragon Ball Z 2»**. De nada.

Efectivamente, tu Mega CD tiene 3 funciones principales, Alex Veiga: **CD-ROM** (para los juegos), **Audio CD** (para la música) y **CD+G** (para gráficos CD). Este último consiste en unos determinados compactos que reproducen imágenes estáticas en una pantalla, cual si fueran fotografías. Hace tiempo algunos Cd's musicales llevaban de "regalo" estos compactos, pero no tuvieron mucho éxito. Es posible que puedas encontrarlos en tiendas especializadas.

Estimado Alvaro "Bakero", es muy triste lo que ha sucedido con **la Turbo Grafx en España**. Los distribuidores la han dejado de lado, y por miedo a la crisis (según sus propias palabras), no se han atrevido a traer juegos a nuestro país, que los hay, y muy buenos, en Japón. Por esa razón, es tan difícil encontrarlos en tiendas, revistas españolas, etc.

Aunque no es de mi competencia, despistado José Angel "Pardillo" Pérez, voy a decirte tres **juegos de lucha** totalmente aconsejables para tu Super Nes (exceptuando el SF II), y que ya están a la venta en España: **«T.M.N.T.**

Tournament Fighters», **«Mortal Kombat»** y **«Dragon Ball Z»**. Un saludo también para ti.

Totalmente de acuerdo, Ivan Sanllorente "Makarrón". Estoy en contra de cualquier publicidad **que haga alusiones despectivas hacia la competencia**, ya sea en las grandes compañías de juegos o en las revistas especializadas. Mi opinión es que las campañas deben ir orientadas a fomentar la calidad propia, y no a criticar los SUPUESTOS defectos de los demás. Pero bueno, allá cada uno con su conciencia.

Encantado de satisfacer tu curiosidad, "Vicky" Hernández Fernández. La segunda generación de **juegos con el chip Super Fx de Nintendo** está a punto de ver la luz. El segundo juego, **«FX Trax»** (que por razones desconocidas va a cambiar su nombre por **«Trick Trax»**) estará a la venta en USA en febrero. El tercer juego es muy probable que sea el **«Star Fox 2»**, y hay quien dice que no tardará en estar acabado. Un cordial abrazo.

Claro que van a salir **juegos de lucha para Mega CD**, impaciente Carlos Brihuela "Alonzo". Anota esta lista: **«Fatal Fury Special»**, **«Samurai Showdown»** y la conversión de un juego de 200 megas que esta por llegar. ¿Te parece poco?

Ya está bien por este mes. Si seguís haciendo preguntas interesantes, yo os seguiré respondiendo con gusto (más que nada, porque de lo contrario, me quedo sin sueldo). Espero pacientemente vuestras cartas en....

Game Masters Hobby Press C/ de los Ciruelos Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).



Ya nos conoces. Como de costumbre, en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

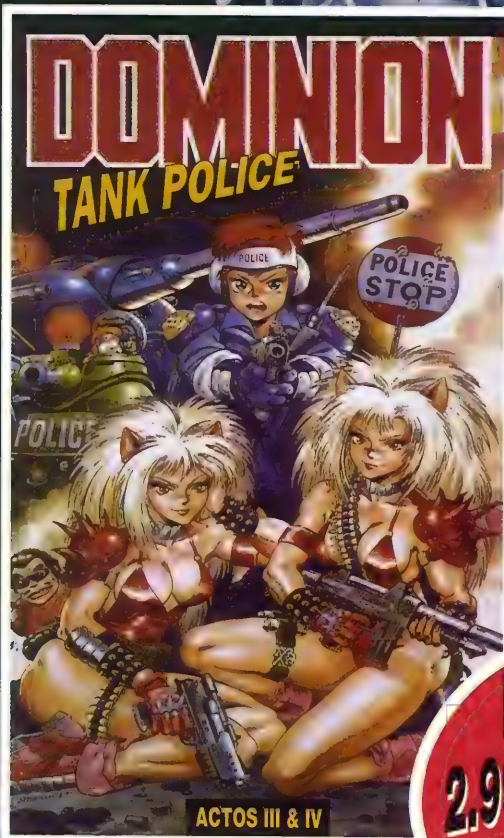
DOMINION TANK POLICE

Actos III & IV

Descubre ahora los secretos de BUAKU y de las sexy-hermanas felinas.

La revelación!!!

Disponible a partir del
9 de febrero



ACTOS III & IV

**P.V.P.
2.995.-pts.**

Edición limitada

Aterriza ahora en el siglo 21

Continúa tu colección de videos MANGA:

UROTSUKIDOJI II

Más allá de la imaginación, allá donde el horror y la lujuria no encuentran límite, se halla **"LA MATRIZ DEL DEMONIO"**.

Disponible a partir del
23 de febrero



**P.V.P.
2.995.-pts.**

Edición limitada



¡Guarda tu billete de
Lotería Consolera.
Recuerda que el sorteo
será el próximo mes!

LOTERÍA



5 ALUCINANTES TELEVISORES SONY DE 14"



Bueno. Vale. Ya tienes tu nueva y flamante consola. Pero... ¿te has parado a pensar dónde vas a conectarla? Sabes que tus padres están todo el día frente a la "caja tonta" de 29 pulgadas y la abuela ha monopolizado la portátil para ver "realiti chows" 24 horas al día. ¡Lo tienes, claro! Esperamos que te toque uno de estos 5 magníficos SONY.

20 ATÓMICOS COCHES DE RADIO CONTROL TYCO



"No todo en la vida es jugar con la consola". Esto es lo que debes decirle a tu hermano pequeño cuando te insista pidiéndote que le dejes jugar al Street Fighter II. Después le dices que, como eres muy bueno, vas a prestarle un rato el cochazo que te ha tocado en Hobby Consolas y... ¡ya tienes la consola para ti solito!

1º PREMIO

2º PREMIO

CONSOLERA

3º PREMIO

20 LOTES DE 4 PELÍCULAS DE VIDEO

Ya sabes que muchos de tus héroes consoleros son auténticamente "de película". Pues para que les conozcas mejor y luego puedas aplicar tus conocimientos al juego, aquí tienes estos geniales videos.



4º PREMIO

100 WALKMAN

Te ofrecemos la excusa perfecta para "hacerte el sordo" cuando estés en lo más interesante de un juego y te llamen para cenar. Colócate los auriculares y cuando venga tu madre desesperada, ya sabes: "Es que no te oía" (No es necesario que pongas ninguna cassette dentro).



5º PREMIO

150 CAMISETAS

Sin duda el premio de más valor de cuantos sorteamos: una auténtica camiseta de Hobby Consolas. ¡Que pasada! Si te toca una comprobarás cómo automáticamente te conviertes en un chico/a más alto, más guapo, más simpático y más ligón. ¡Suerte!



¡Ah, se nos olvidaba!

Las bases de este concurso son las siguientes:

1º. Con el número 28 de la revista HOBBY CONSOLAS (Febrero de 1994) se regala un billete de Lotería Consolera.

2º. Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que conserven dicho billete. A todos los efectos, se consideran documentos al portador.

3º. El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el día 4 de Marzo de 1994.

4º. El orden de extracción de los números determinará los premios:

- Los CINCO primeros números serán premiados cada uno, con un televisor en color SONY de 14" (modelo M-1400).

- Los siguientes DIEZ números serán premiados, cada uno, con un modelo de radio

control TYCO (modelo Turbo Scorch 6X6).

- Los siguientes DIEZ números serán premiados, cada uno, con un modelo de radio control TYCO (modelo Turbo Hi-Jacket).

- Los próximos VEINTE números obtendrán, cada uno, un pack de 4 películas de video de Columbia Tristar Home Video (La Familia Addams, Dracula, Robocop 2, y Soldado Universal).

- Los siguientes CIEN números serán premiados, cada uno, con un walkman de Hobby Consolas.

- Los próximos CIENTO CINCUENTA números obtendrán, cada uno, una camiseta de Hobby Consolas.

Ninguno de los DOSCIENTOS NOVENTA Y

CINCO premios serán canjeables por dinero.

5º. Los números premiados en este sorteo, así como la mecánica para el envío de los premios, se publicarán en el próximo número de Hobby Consolas (Abril de 1994).

6º. El ámbito territorial de esta promoción es nacional y del 25 de Enero al 4 de Marzo de 1994.

7º. El derecho al cobro de los premios caduca a los 3 meses de la publicación de la lista de ganadores, es decir, el 25 de Junio de 1994.

8º. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9º. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS SA y el Notario que dará fe de dicho sorteo.

PREVIEW



Número Mágico: El 3

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: MARZO

Más Sonic que nunca, más jugable que nunca y más lleno de sorpresas que nunca. Es la estrella de Sega, uno de los personajes carismáticos de los videojuegos y el que más guerra va a dar este año.

Su nombre es Sonic 3 y no necesita más presentaciones. Lo mejor que podemos decir es, simplemente, ¡TRES VECES GENIAL!



uando en el 91 vimos la primera prueba de la nueva mascota de Sega, ya nos dio en la nariz que el rapidísimo puercoespín azul iba a traer cola. No hacía falta ser un vidente para apostar fuerte por un

cartucho que estaba teñido de calidad por los cuatro costados. Los preciosistas gráficos, la increíble velocidad del scroll y la brillantez de su desarrollo ya presagiaban un futuro rutilante al pícaro Sonic. Y con la misma rapidez, su fama creció tanto que se ganó a pulso el trono que tenía asegurado de nacimiento.

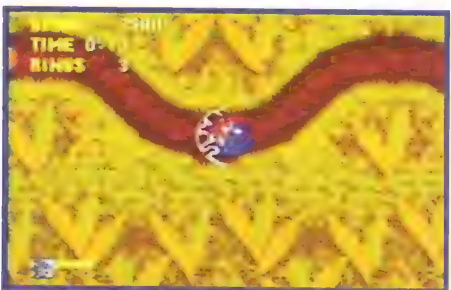
En menos de un año y sin dar tiempo a que se enfriaran los ánimos, Sonic reapareció en Mega Drive. Y lo hizo empujando su anterior aventura, gracias a un juego deslumbrante y detallista que sorprendió hasta a sus más fervientes admiradores. Se añadió un nuevo personaje, el simpático Tails, apareció una vibrante fase de bonus y se incluyó la opción de dos jugadores simultáneos con el revolucionario sistema "split-screen".

Sin miedo a estrujar su gallina de los huevos de oro, Sega continuó consolidando la vitola de líder de su emblemática mascota. En el 93 nos deleitó con «Sonic Chaos» para Master, «Sonic CD» y el innovador «Sonic Spinball». Introdujeron más personajes, como la dulce Amy o el malvado Metal Sonic (arma secreta del insistente Dr Robotnik), y se empezaron a vislumbrar cambios en la mecánica y el desarrollo de los juegos. Cambios que presagiaban un bombazo para cuando tuvieran a bien regalarnos con la tercera aventura de la estrella.

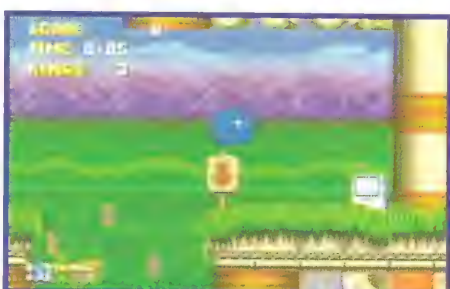
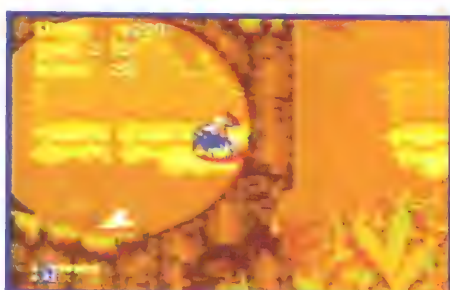
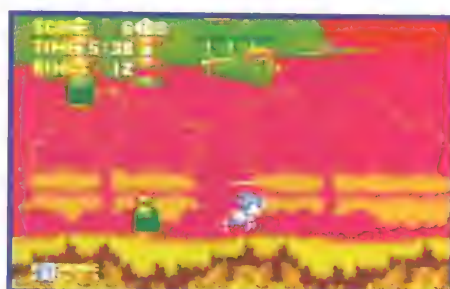
Y haciendo cuentas y viendo el ritmo de lanzamientos, el 94 era el "año". Pero... ¡tan pronto! Pues sí, tan pronto que marzo se ha convertido en el mes mágico, digno de un juego mágico: «Sonic 3». Os podríamos contar muchas cosas, pero vamos a limitarnos a poner los dientes largos dándoos unas pistas del que será uno de vuestros cartuchos preferidos. Ahí van.

Tails, después de su ausencia en CD, vuelve a la carga con más atribuciones que en su primera aparición. Lejos de ser un molesto acompañante, se convierte en un aliado de excepción frente a las maquinaciones de Rastafari, un nuevo enemigo de los de púas tomar.

La velocidad de Sonic ha disminuido ►



SONIC



Alguien dijo una vez que "No hay dos sin tres", y Sonic no ha querido ser una excepción. Así que ha vuelto con una versión que promete ser mejor que las anteriores.



¡Reserva ya tu cartucho!

Sega ha planeado una método muy especial para que reserves tu cartucho de «Sonic 3». El sistema es sencillo y te puede reportar un montón de ventajas, aparte de hacerte con el juego del año. Presta atención.

En la doble página de publicidad que puedes encontrar en esta revista, verás un cupón que sirve para formalizar la reserva. Este cupón consta de dos partes, en las que habrás de poner tus datos personales, y un espacio en el que deberá aparecer el sello de la tienda en la que formalices la reserva. Tú te quedas con una parte del cupón y la tienda con el otro.

Cuando vayas a retirar el juego, muestra tu resguardo y recibirás, aparte del cartucho, un lote de tres regalos creados exclusivamente para la ocasión (camiseta, póster y adhesivo). El cupón puede ser fotocopiado y rellenado tantas veces como cartuchos desees reservar.

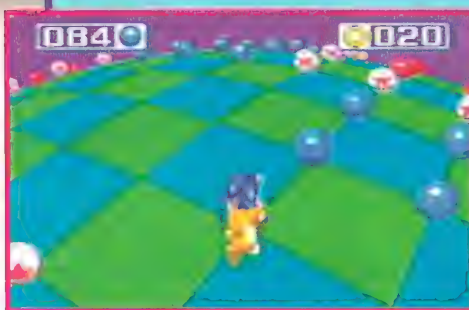
Recuerda que para hacer la reserva tienes las tres semanas previas al lanzamiento de «Sonic 3», es decir, del 3 al 24 de febrero. La fecha de lanzamiento es el 3 de marzo del 94.

Bonus sónicos

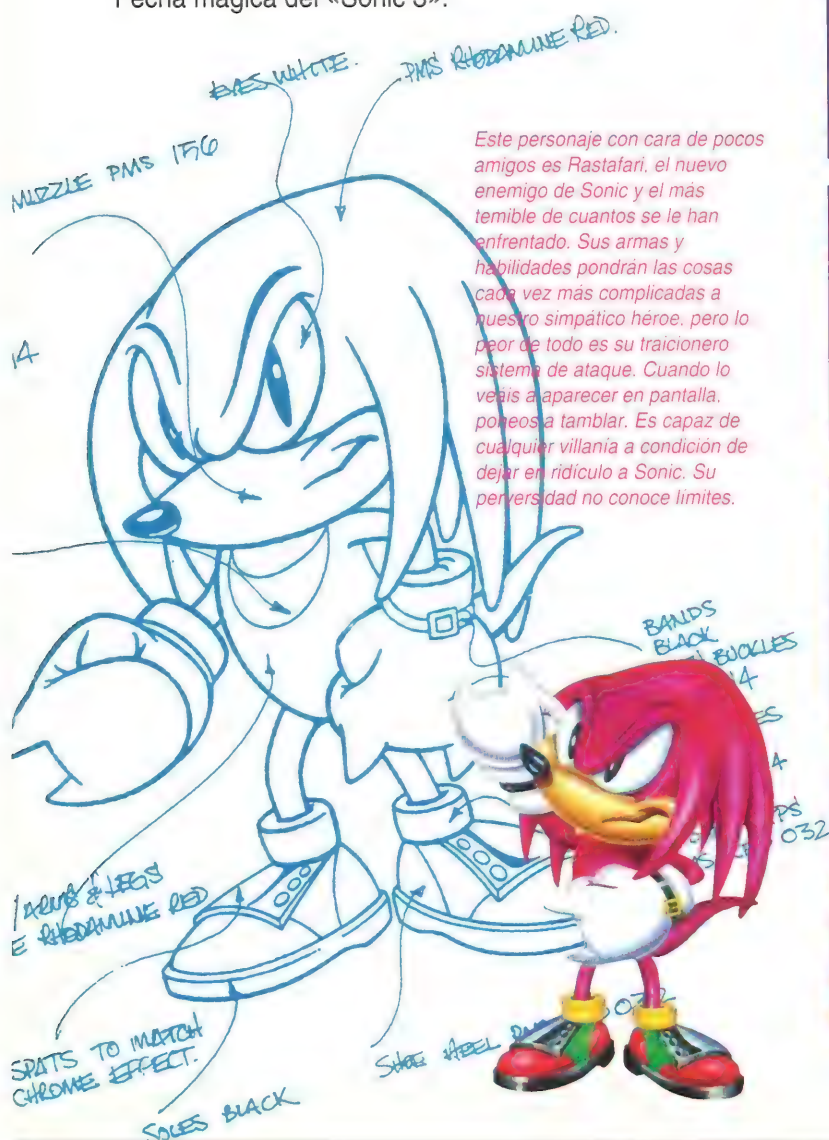
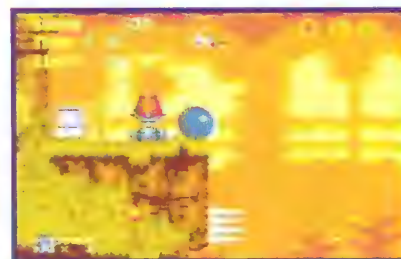
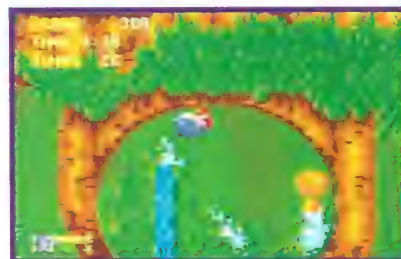
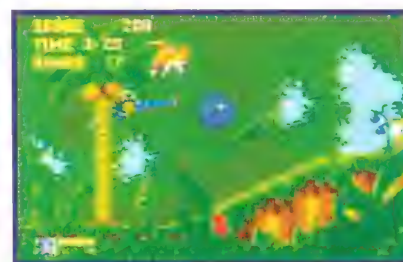
► ligeramente con el consiguiente aumento de jugabilidad. Y, por si fuera poco, los poderes de nuestro amigo han aumentado, rodeándose de algunas habilidades más que interesantes. Por ejemplo, puede envolverse en una bola de fuego y lanzarse en el aire contra sus enemigos, o introducirse en una burbuja y disfrutar de las consiguientes ventajas bajo el agua. Imaginaos un Sonic eléctrico atravesando la zona de hielo ("Icecap zone") a toda velocidad...

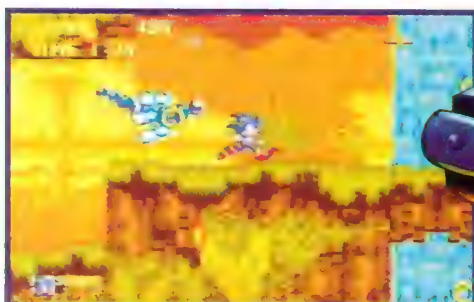
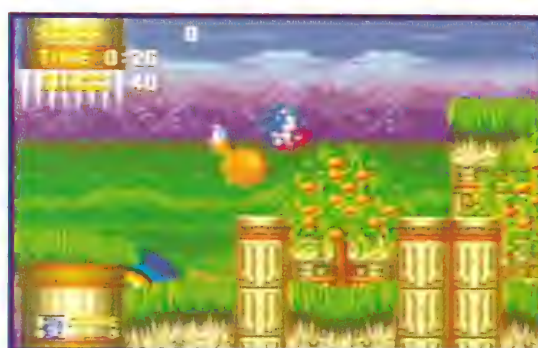
Una de las novedades más interesantes en lo que a opciones se refiere, es la posibilidad de salvar, parcialmente, la partida. Es decir, mientras juegues, una pila se encargará de salvar tu avance, para que cuando pierdas las vidas puedas retomar el juego en la fase en que lo dejaste. Aunque eso sí, cuando apagues la consola, la información quedará borrada. No pongas mala cara, hombre, que así te durará más el cartucho, y de verdad que vale la pena.

Naturalmente, ya darás por hecho que la calidad gráfica es excelente, que las sorpresas están aseguradas y que las fases son algo más que espectaculares. Así que, como ya sabes tanto, lo mejor es que te dejemos rumiando esta completa presentación, a la espera de que a lo largo de febrero no se te vaya de la cabeza esta fecha: 3 del 3 del 94. Fecha mágica del «Sonic 3».



Si has conseguido un decente número de anillos, accederás a una remota y escondida fase de bonus, tan especial y original como el resto del juego. Con perspectiva en 3-D, deberás corretear sobre una enorme circunferencia llena de grupos de bolas de colores. La misión de Sonic será recoger las bolas azules a la vez que esquivas las rojas. Cuando haga desaparecer todas las bolas de un grupo, aparecerán anillos que, por supuesto, pasarán al marcador del puercoespín. Parece fácil, ¿verdad? Pues esperad a ver la velocidad con que se obliga a circular a nuestro pequeño amigo. ¡Da hasta vértigo verle correr!



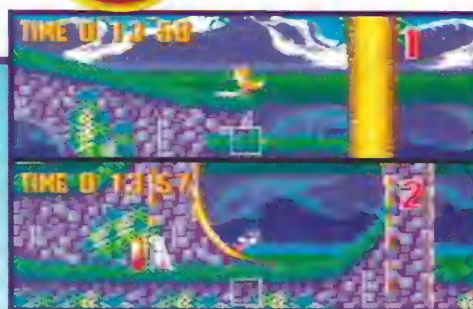


El próximo 3 de marzo será un gran día, pues se producirá el regreso de Sonic. Y no te asombres si le ves convertido en una bola de fuego o envuelto en una burbuja, porque ésas son algunas de sus nuevas habilidades.

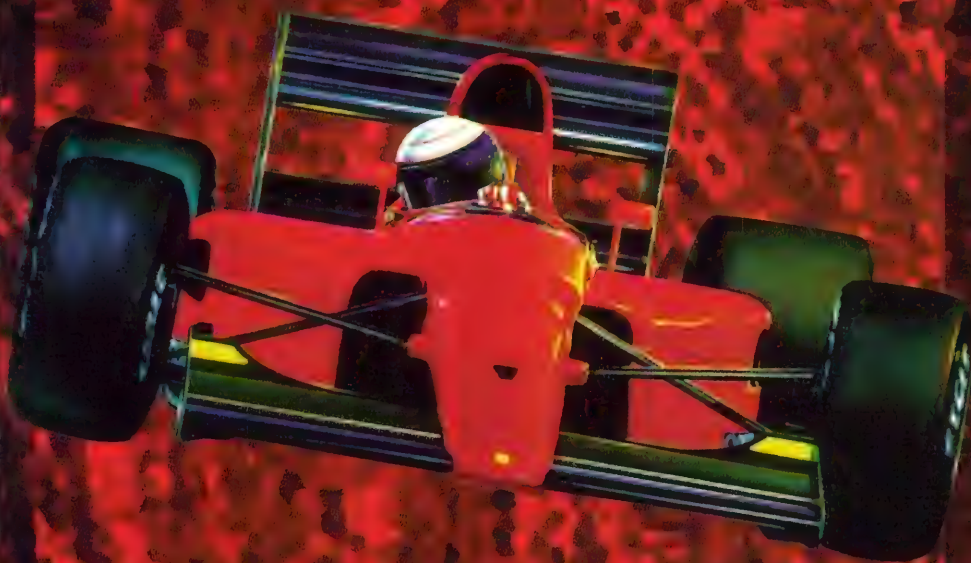


Competición

Ésta es una de las opciones más divertidas del cartucho, y te permitirá jugar a las "carreras" tanto contra un amigo como contra la máquina. El sistema es sencillo. Sólo hay que elegir personaje (incluso a Rastafari) y esperar la señal de salida. Luego, es cuestión de correr como un poseso por complicados escenarios llenos de trampas y sorpresas. El que antes complete las tres vueltas, será declarado vencedor. La complejidad de los circuitos vendrá marcada tanto por la elección como por la opción particular de competición en que juegues. Hay hasta cinco modalidades distintas en las que demostrar tu habilidad.



PREVIEW



Esto sí es velocidad

- **CONSOLA: MEGA DRIVE**
- **COMPAÑÍA: SEGA**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: MAYO**

Se acabó la larga espera. Al fin, toda la magia de la recreativa será traspasada a vuestra Mega Drive. «Virtua Racing» es el primer cartucho que incorporará el fantástico chip S.V.P., capaz de realizar en un programa operaciones que resultaban impensables hasta hace pocas fechas. La nueva generación de juegos de Sega se prepara para un futuro tecnológico.

No es sólo un juego de coches. Es mucho más que eso. «Virtua Racing» es el futuro del software comprimido en un cartucho. El chip S.V.P. es el complemento que todos los usuarios de Mega Drive estaban esperando, para poder convertir su máquina en una auténtica maravilla.

¿Pero qué es en realidad el S.V.P.? Estas siglas (Sega Virtua Processor) en realidad denominan a un D.S.P. (Digital Signal Processor), un coprocesador matemático, que colocado en ciertos cartuchos, "ayuda" al procesador central a realizar las operaciones más difíciles y costosas en mucho menos tiempo. Esto, aplicado al propio desarrollo del juego, significa que se podrán realizar más y mejores movimientos a una velocidad de vértigo.

En concreto, esta velocidad es de 23 Mhz, con una capacidad de ejecutar hasta 23 millones de instrucciones por segundo, y de manejar de 300 a 500 polígonos en pantalla simultáneamente. Por supuesto, y como ya sabréis los más enterados, con este tipo de chips se utilizan los llamados "gráficos poligonales", que permiten un mayor número de posibilidades a la hora de realizar movimientos a gran velocidad. Es decir, impresionante.

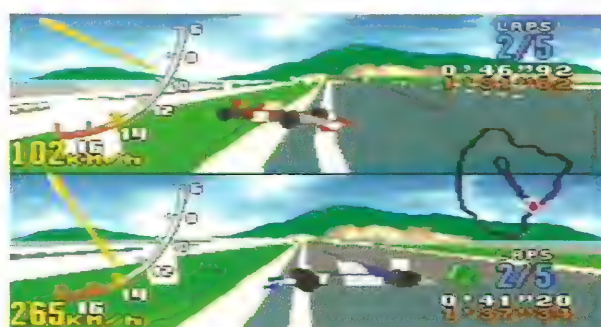
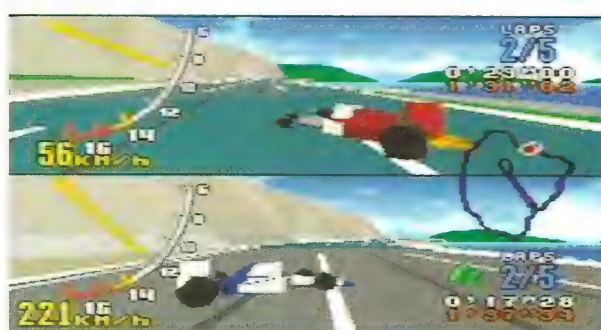
Pues bien, todos estos datos se pueden aplicar al juego que nos ocupa. «Virtua Racing» es la conversión para Mega Drive de la recreativa que está causando furor en todo el mundo. En el fondo es una carrera de Fórmula 1, pero en la forma es un espectáculo jamás visto en una consola. Increíbles paisajes poligonales para una competición en la que se batirán todos los límites de velocidad.

La rapidez de vuestro bólido os dejará pegados en el asiento. Pero además dispondrá de tres niveles de dificultad, con sus correspondientes circuitos, y de cuatro tipos de perspectivas para que podáis conducir vuestro coche a vista de pájaro, con una visión oblicua-aérea, desde detrás o en el mismo asiento del piloto. Y si a esto añadimos la posibilidad de competir dos jugadores a la vez, el cartucho alcanza cotas de obra maestra.

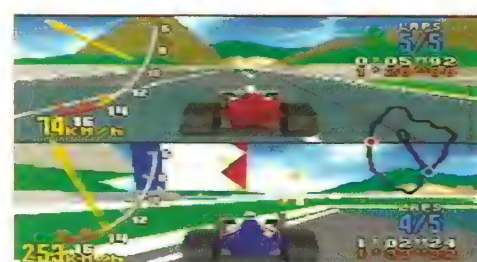
Estad atentos, porque allá por primavera Sega va a dar el golpe.



VIR TUA RAC ING



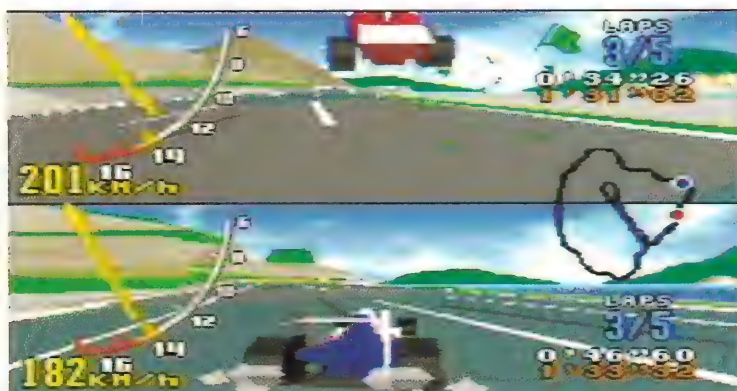
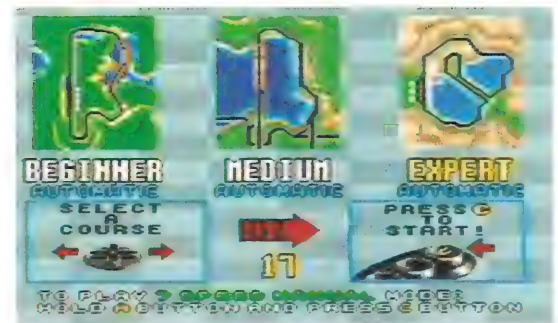
Si creíais saber lo que era velocidad a los mandos de una consola, olvidadlo. Porque gracias al chip S.V.P., «Virtua Racing» convertirá la Mega Drive en un verdadero bólido de Fórmula-1.



PREVIEW



Con este cartucho de Sega, podrás controlar tu monoplaza desde cuatro perspectivas diferentes, competir contra un amigo, elegir entre tres espectaculares circuitos... ¿Acaso quieres más?



Cuatro vistas diferentes

Para que no falte detalle, «Virtua Racing» ha incluido perspectivas para todos los gustos. Todas tienen su atractivo, y en cualquier momento de la carrera se puede escoger una de ellas. A la izquierda, tenéis una muestra de la toma desde el asiento del piloto (al estilo simulador) y una perspectiva a vista de pájaro. A la derecha, una toma oblicua-inclinada y la perspectiva trasera que todos conocemos. Vosotros elegiréis la que preferáis.





Primer Premio

Una consola NEO GEO
con los juegos Art of Fighting,
Super Sidekick y Fatal Fury 2.



Segundo Premio

Tres lotes de la colección completa
Batman Animated Series

Concurso Bandai - Hobby Consolas

Batman Returns

Nuestro héroe de Super Nintendo está en apuros.
Al parecer los personajes de otros juegos de Bandai se ha
aliado para gastarle una broma y se han metido en su cartucho con
la intención de dejarle "fuera de juego". Sabemos que el bueno de
Batman tiene que estar en algún lugar de este escenario
pero sus "amigos" han debido ocultarlo muy bien.
¿Te apetece ayudarnos a encontrarlo?



BASES CONCURSO BATMAN RETURNS

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores que
envíen el cupón (no valen fotocopias), con la respuesta
correcta a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS, S.A. - Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. 400 - 28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO BATMAN

2. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos
con fecha de matasellos de 27 Enero de 1.994 al 28 de
Febrero de 1994.

3. - El sorteo se celebrará en Madrid, el día 3 de Marzo
de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de

Abril de Hobby Consolas.

4. - De entre todas las cartas recibidas se extraerá una carta
que será premiada con una consola NEO GEO y los juegos
Art of Fighting, Fatal Fury 2 y Super Sidekicks. Otras tres
cartas que serán premiadas con un set de juguetes Batman
Animated Series cada una. El premio no será, en ningún
caso, canjeable por dinero.

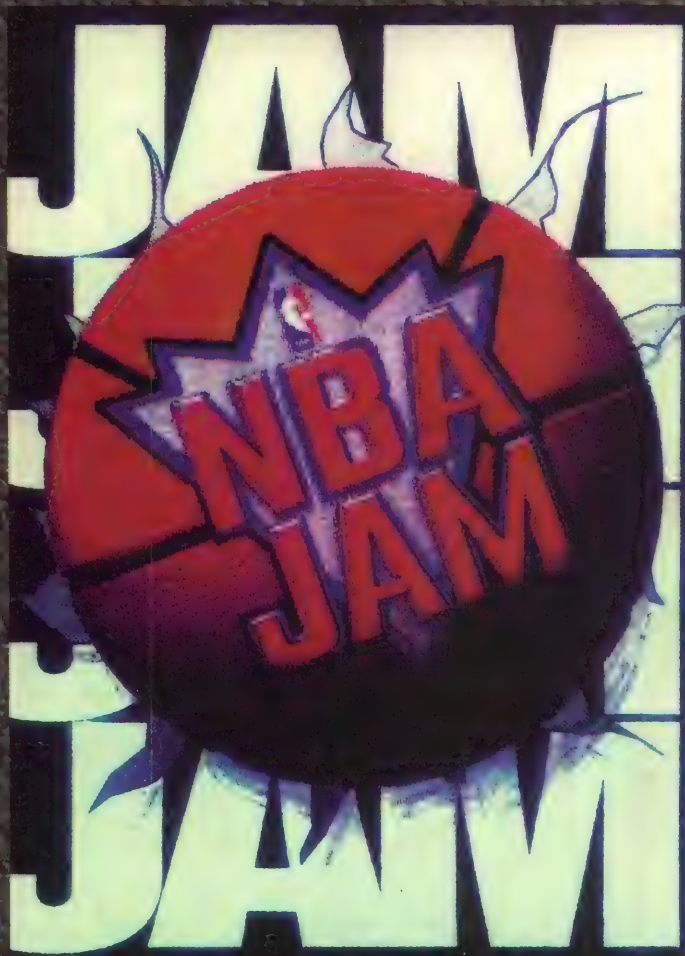
5. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la
aceptación total de sus bases.

6. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado
en estas bases, será resuelto inapelablemente por los
organizadores de este sorteo.

Batman está en la casilla:

Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad Tlf.
Provincia C.P.

PREVIEW



Cerca de las estrellas

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

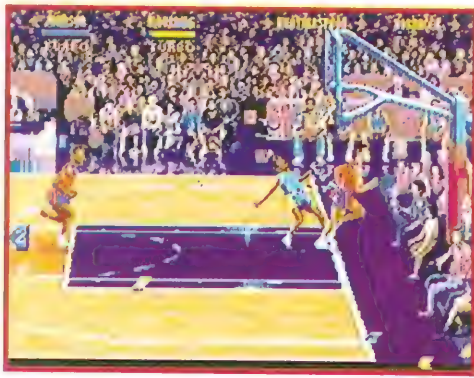
La liga de Baloncesto más importante del mundo ya ha comenzado. Los veintisiete mejores equipos del mundo ya se han puesto en marcha. El anillo de campeones está en juego y todo los esfuerzos por conseguirlo serán pocos. Atrás han quedado muchas horas de entrenamiento y una gran serie de partidos amistosos. Ahora comienza la temporada oficial y los partidos van en serio.



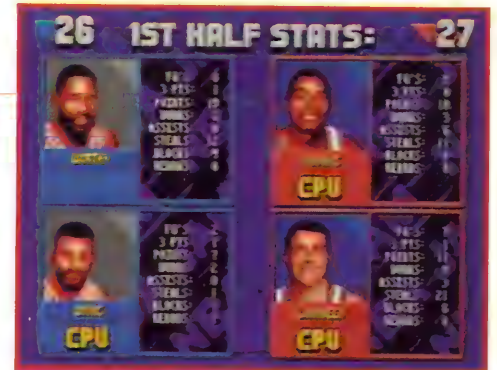
Hace algunos años, los pocos seguidores del baloncesto que había en nuestro país se sentían marginados. Su delito era que preferían un extraño

juego para gente alta, ¡que se jugaba con las manos!, al "sagrado deporte rey" de los Gento, Maradona o Pelé. Pero ocurrió que, poco a poco, la gente le fue cogiendo el gustillo a eso de meter la dichosa pelota por el aro, y muy pronto todo el mundo se lanzó a las calles, balón en mano, para echarse un partidito. Por la televisión empezaron a llegarnos imágenes de lo que ya estaban haciendo en los U.S.A., aparecieron las revistas especializadas y empezaron a surgir canastas como si de setas se tratasen. Este interés por el baloncesto no podía pasar inadvertido para los grupos de programación dedicados a las consolas, por lo que al poco tiempo empezaron a llegarnos videojuegos con el deporte de la canasta como protagonista. Hoy, con el paso del tiempo, la "fiebre" ha desaparecido, pero aún siguen apareciendo juegos para consola.

Algunos siguen mejorando técnicamente lo que ya existía, pero otros han decidido hacer algo nuevo y este es el caso de Acclaim con su «NBA JAM». Para empezar, el número de jugadores en pista ha sido reducido a dos, evitando así los embarullamientos de las zonas y ganando en velocidad. Se ha mantenido de juegos anteriores la posibilidad de elegir entre los 27 equipos que forman la NBA (todos ellos con los jugadores auténticos), pero donde está la mayor novedad, es que el número de jugadores ha dejado de ser uno o dos para poder convertirse ¡en hasta cuatro simultáneos! gracias al Segatap. Por si esto te parece poco, los más impresionantes mates y los tiros más espectaculares serán ahora coser y cantar para tí y podrás recrearte viendo las estadísticas de tu actuación al más puro estilo americano. Todo ello mientras te ves envuelto en el mejor torneo de baloncesto, que además, te permite abandonarlo y volver a él mediante el oportuno password para que nunca dejes de disfrutar del mayor espectáculo del mundo.



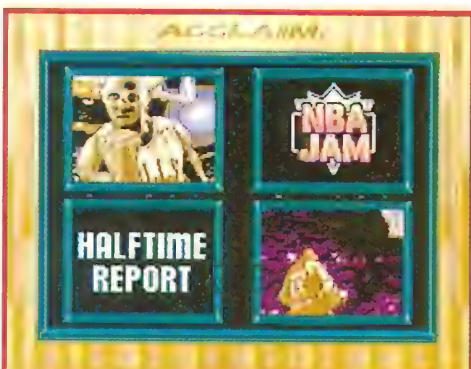
NBA Jam ha incluido grandes novedades, entre ellas, la posibilidad de elegir entre los 27 equipos auténticos.



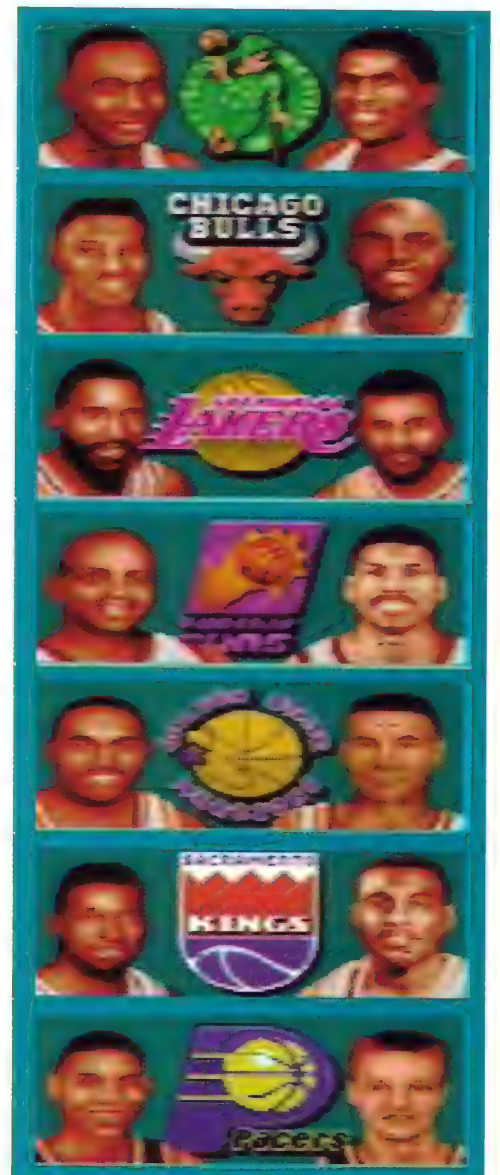
NBA JAM



El número de jugadores en pista ha sido reducido a dos para evitar embarullamientos.



Como ocurre en la realidad, la tensión del partido provoca amenazas por parte de los jugadores.



PREVIEW



Guerreros a sueldo

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: ACTIVISION**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: MARZO**

Venganza personal, lucha contra la injusticia, asesinos a sueldo, furia ciega, preparación física, acción a raudales... estos ingredientes han sido combinados mil y una veces en otros tantos cartuchos. Sin embargo, en pocas ocasiones se había conseguido un resultado tan espectacular y completo como el que se ofrece ahora para Super Nintendo. Su nombre: «Mechwarrior».

A

ctivision y Beam Software nos lanzan una interesante propuesta, ni más ni menos que convertirnos en mercenarios. Y ello gracias a

«Mechwarrior», un cartucho que promete ser un torrente de acción desenfadada, dentro de un mundo futuro dominado por la tecnología y la fuerza bruta.

Nos situamos en enero del año 3047, cuando el protagonista, Herras, ha dado por concluido un período de diez años de duro entrenamiento. El móvil: vengar la muerte de su familia, que fue asesinada por un cártel de mercenarios conocido como Dark Wing Lane.

Para poder llevar a cabo su venganza, Herras se introducirá en el mundillo de los guerreros a sueldo y aceptará misiones en diversos planetas. Así, empezará a actuar a bordo de un sofisticado robot conocido como "mech".

En líneas muy generales, éste es el punto de partida de un juego altamente adictivo, que destaca por su gran número de opciones. El objetivo consiste en llevar a buen término cada contrato que se acepte, para de este modo conseguir el dinero acordado. En este punto, cada misión tiene un precio concreto, pero se puede llegar incluso a regatear para mejorarlo.

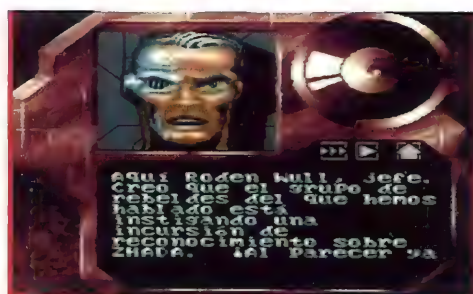
Con el dinero ganado en cada misión, se pueden reparar los daños sufridos, comprar armas (misiles normales y dirigidos, ametralladoras, lasers...) así como modificar el blindaje, las características del motor o los propulsores para volar. De esta manera, será posible crear poco más o menos que un "mech" a gusto del consumidor.

Por lo demás, cada vez que acepte un contrato el jugador se verá sumergido en un delirante combate en el que, mediante perspectiva frontal o aérea, deberá eliminar a un número determinado de mechs enemigos. Afortunadamente, un tal Cearle le orientará acerca de las misiones que conviene aceptar.

Pero no todo serán batallas. También será importante acudir al restaurante, lugar de reunión de todos los compañeros de profesión, y echar un vistazo a los hologramas.

Recuerda, dentro de poco podrás convertirte en un mechwarrior de élite y llevar a cabo tu ansiada venganza...

MECHWARRIOR



Dentro de poco, y con la ayuda del cerebro de la Bestia, podrás convertirte en un mechwarrior de élite, y de este modo ayudar a Herras a hacer realidad su ansiada venganza.



La Liga más competi

El mejor juego de simulación



Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, comers, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc...



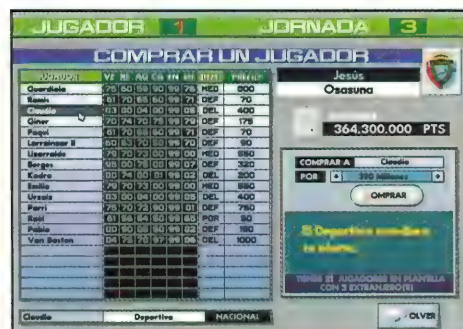
Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



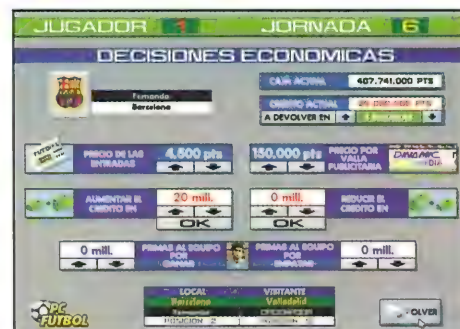
Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA



PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO



EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN



Con los colores de MICHAEL

Michael

El manejo de PCFUTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...



PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de

PC ACTUAL

«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia». Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes». Calificación: Excelente 5 sobre 5 ★★★★★

da se decide en tu PC



enadores PC y compatibles

2.500Ptas

REQUIERE PC 286 o superior con 640 K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquete 3.5" de alta densidad.
INCLUYE disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, gráficos, digitalizaciones, efectos sonoros y músicas.



Disquete 3'5 HD en el interior

entarios
OBINSON.

Robinson



Juega al fútbol con el ordenador o tus amigos.

Decide alineaciones, tácticas y fichajes.



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

la prensa especializada:

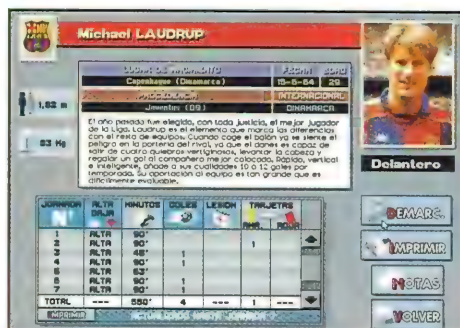
pcmanía

«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil...». Calificación: 84 sobre 100

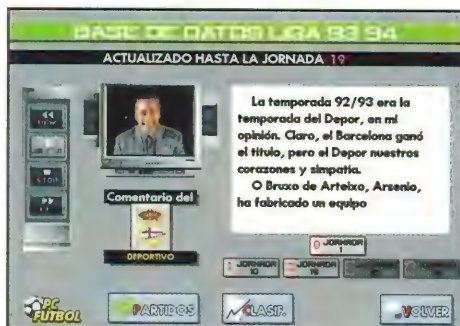
**AGOTADA
1ª EDICIÓN**

2ª EDICIÓN a la venta en tu kiosco y en las mejores tiendas de informática por sólo **2.500 ptas.**

La Liga al completo



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



El sistema TCD™ (Television Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.

Actualizaciones



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,...



...más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38...



...el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

Solicita PCFÚTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

☐ PCFÚTBOL
Por sólo 2.500.- pts.

☐ PCFÚTBOL + PCBASKET
Por sólo 3.995.- pts.

☐ PCBASKET
Por sólo 1.995.- pts.

☐ Los 4 discos de Actualización
Por sólo 1.995.- pts.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad.....Codigo postal.....
Provincia.....Teléfono(.....)
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....

Firma:

FORMA DE PAGO

☐ Contra reembolso ☐ Adjunto cheque nominativo
☐ Visa a HOBBY POST, S.L.
☐ American express

Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

LO M A S

NUEVO



**Young
MERLIN**

APRENDIZ DE BRUJO

Mucho antes de que ese puñado de islas al norte de Europa se convirtiera en la Gran Bretaña, sus verdes y húmedas tierras respiraban un aire lleno de magia y misterio. Simpáticas criaturas y monstruos impensables se repartían bosques y caminos, formando un mundo asombroso e ideal para aventureros deseosos de emociones fuertes. Todavía no se había levantado la inexpugnable Camelot, ni se había rescatado la legendaria Excalibur; todavía no existía un Rey Arturo, ni patrullaban por los caminos los apuestos caballeros de la Tabla Redonda. Las causas nobles podían encontrar paladín, tanto en un simple vagabundo como en un muchachito listo con ganas de aventura. Muchachito que podría ser (con un poco de imaginación) el

mismísimo mago Merlín, antes de que despuntara como auténtico genio de las ciencias ocultas.

El joven Merlín, indómito e inquieto, no era capaz de quedarse sentado si oía una llamada de socorro o husmeaba la posibilidad de nuevas experiencias. Además, el dominio que extendían sigilosamente la fuerzas del mal por aquella época, hacía que se oscureciera el simpático talante de nuestro héroe. Su mente vagaba y se recocijaba ante la perspectiva de una aventura a la altura de sus ambiciones, cuando se le presentó la ocasión de hacer realidad sus sueños. Una bella damisela se estaba ahogando en un río próximo a su cabaña, y ni corto ni perezoso el aprendiz de mago se lanzó a salvarla. Pero antes de tener tiempo para llegar hasta la joven, el río fue absorbido por la tierra y el héroe apareció en un lugar que no había visto jamás. Sin saberlo, había caído en un juego apasionante, descendiente directo de las aventuras gráficas de ordenador, en el que estaba dispuesto a participar...

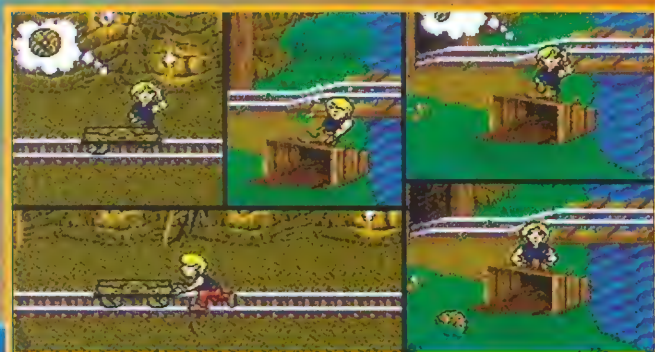
Gracias a su inteligencia y a la magia de la Fuente de los Deseos, ►



Como muestra... una rueda

El episodio de la vagoneta puede ser un buen ejemplo de los problemas que deberás resolver para seguir adelante con la aventura. Te explico: Dentro de la mina, encontrarás una vagoneta en una posición muy ventajosa, pero, por desgracia, le falta una rueda. Localizar la rueda es sencillo, ya que fuera hay un carro roto del que la podrías coger. Sin embargo, para hacerte con ella necesitarás una llave inglesa que puede estar escondida en cualquier sitio.

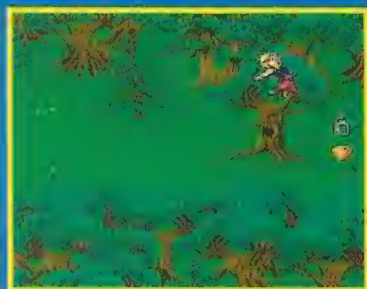
Siguiendo estas pautas, encontrarás puzzles cada vez más complicados. Ármate de paciencia, que falta te hará, y no pierdas ni un solo detalle.



A lo largo de esta divertida aventura te irás tropezando con personajes muy diversos. Habrá magos locos que han perdido su pecesito rojo y lenadores, como el de arriba, que no soportan que le hagas un guiño a su dulce mujercita. Librate de estos últimos.



Quizás habréis representado alguna vez el papel del mago Merlin. Pero, ¿a que nunca lo habíais hecho cuando era un joven de apenas metro y medio de altura?



LO MÁS NUEVO



Passwords mágicos

Al finalizar algunas misiones importantes, esta bella hada te concederá un inapreciable don mágico. Nada menos que el password que te trasladará automáticamente al punto en que hayas cumplido el objetivo. Procura completar todas las misiones secundarias o de lo contrario no se incluirán en la clave y tendrás que volver atrás.

► Merlín tendrá que "desfacer" entuertos a lo largo de diez complicadísimas fases, interrelacionadas mediante una variopinta colección de objetos. Los constantes cambios de escenario le harán viajar desde un bucólico bosque hasta las profundidades de un mar subterráneo, y le obligarán a desarrollar las más curiosas habilidades: enamorar sirenas, reconstruir vagonetas o capturar pececillos de colores.

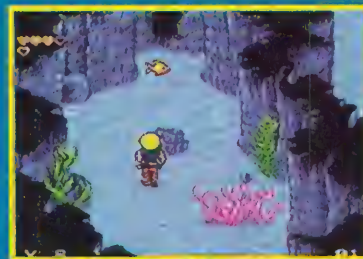
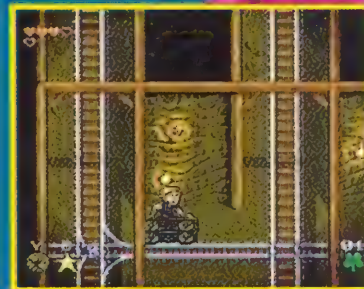
Sin más armas que su joven magia y su despierto cerebro, nuestro héroe deberá

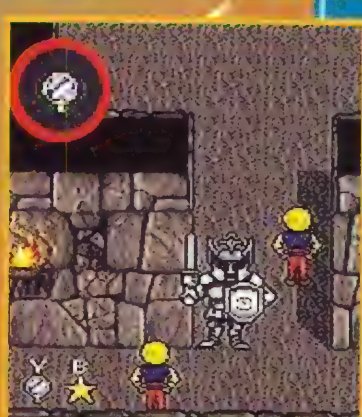
enfrentarse a los sicarios del mal y a las trampas que éstos le tienen preparadas. No lo tiene nada fácil, pero también es verdad que jamás en su vida tendrá ante sí un reto tan importante. Al fin y al cabo, no todos los días se puede uno permitir el lujo de recorrer parajes tan divertidos y misteriosos junto al mago más famoso de todos los tiempos.



Fuente de los Deseos

Cada vez que encuentres una gema, corre hacia la Fuente de los Deseos y lánzala a sus aguas. La Fuente, fiel a su nombre, te concederá cierto objeto imprescindible para tu supervivencia. Por si fuera poco, las aguas de este manantial son sanísimas y te restituirán toda la energía cuando bebas de ellas.





Objetos

Cada misión precisará de un objeto concreto. Por ejemplo, en el fondo del lago es imprescindible llevar la burbuja, y para mover al guerrero precisarás del espejo. Sin embargo, hay otros objetos co-

mo los polvos mágicos o el globo que te serán útiles a lo largo de toda la aventura. Por otra parte, los diamantes serán los principales encargados de abastecerte de cacharros varios.

Magia, humor y diversión

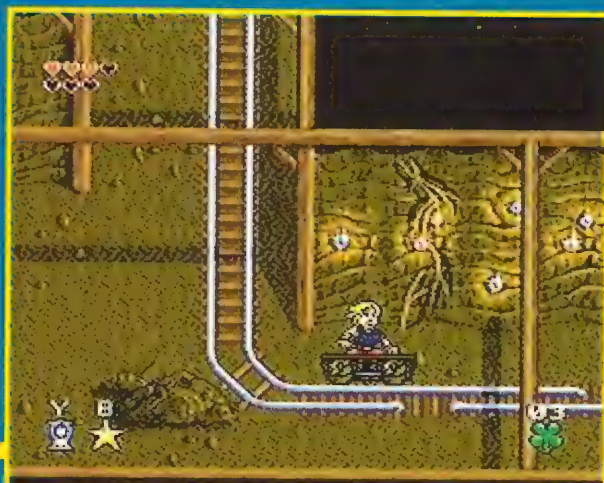
Wetwood ha conseguido transmitir a «Young Merlin» toda la emoción de las aventuras gráficas de PC y la facilidad de manejo y la chispa de acción propias de un juego de consola. Esta combinación explosiva ha dado como resultado diez fases vibrantes que permiten al jugador demostrar hasta qué punto es hábil en el manejo del pad y del cerebro.

En cuanto al aspecto técnico, sus bonitos y variados decorados acomodan a su alrededor unos personajes llenos de humor, dispuestos a ayudarte si tú les ayudas, y unos parajes que ocultan grandes sorpresas.

En definitiva, un cartucho ideal para los amantes de los buenos juegos, de las aventuras y de la magia en toda la extensión de la palabra.



Teniente Ripley



SUPER NINTENDO



AVENTURA VIRGIN Westwood

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 16

Gráficos

Los escenarios son variados y originales, y la animación de Merlin tiene muchos detalles de calidad.

87

Música

Las melodías se adaptan perfectamente al desarrollo del juego, logrando una gran ambientación.

86

Sonido FX

Mientras algunos efectos son realmente buenos, otros resultan demasiado simples y estridentes.

85

Jugabilidad

El sencillo manejo permite introducirse de lleno en una aventura apasionante y muy, muy divertida.

90

Adicción

Tras el desconcierto inicial, entrarás en un juego que os tendrá resolviendo puzzles hasta dormidos.

92

Total

Si el argumento de la aventura es original, no lo es menos su desarrollo. Un juego para los que buscan diversión a raudales.

89

Lo Mejor

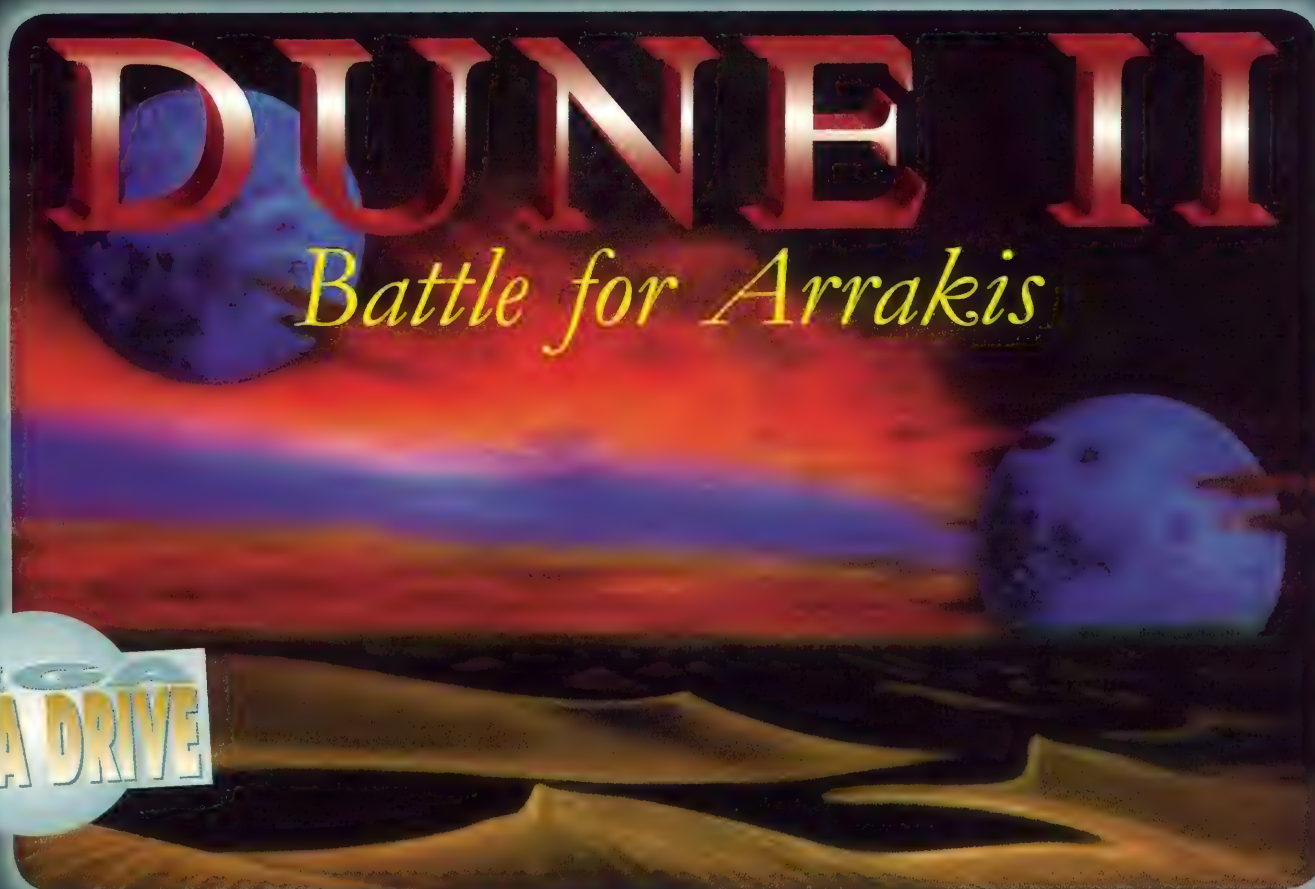
- El humor que derrocha.
- La creciente y ajustada dificultad.
- Encontrar una aventura gráfica tan completa y adictiva en una consola.

Lo Peor

- Que los passwords aparezcan tras una acción concreta, sin darte opción a reclamarlos cuando vayas a dejar el juego.

LO MÁS

NUEVO



MEGA DRIVE

EL PLANETA DEL SOL ETERNO

Os proponemos una aventura en las desiertas arenas de un planeta llamado Dune, que se encuentra dividido y explotado por los servidores del Emperador. Un mundo desolado y desértico que tiene la suerte, o la desgracia, de ser el único rincón donde se puede encontrar la sustancia más valiosa del Universo, la Especia.

La producción de este fantástico elixir es tan importante que todas las familias luchan por controlarla, librándose de cuantos competidores les salen al paso. Y ése será vuestro objetivo. Para alcanzarlo, podréis controlar todas las actividades de la familia que elijáis. Este poder absoluto se traduce en la posibilidad (más bien obligación) de ampliar la base de operaciones, dotarla de energía, controlar cosechadoras de Especia, instalar destilerías, fábricas, radares...

La construcción de estas instalaciones requiere una elevada inversión de capital. La moneda de curso legal en Dune es la

Especia, así que aunque estéis embarcados en una lucha a muerte contra vuestros rivales, nunca deberéis descuidar la producción u os encontraréis a merced de vuestros enemigos.

Si la construcción de una base segura y estable es importante, no lo es menos el hecho de mantener un número elevado de tropas en perfecta formación. El ejército os permitirá ahuyentar a los gusanos que se empeñen en comerse vuestras cosechadoras, y mantendrá a raya a los posibles invasores. Además, desplazar las tropas y atacar con inteligencia será fundamental para debilitar las bases enemigas y añadir conquistas a vuestro creciente imperio.

El juego se compone de doce niveles de progresiva dificultad. Al principio, bastará con que consigáis una cantidad concreta de Especia. Luego, tendréis que desbancar a alguna de las familias rivales. Y finalmente, os faltarán manos para controlar todas las posibilidades de vuestras bases, vigilar cosechadoras, repeler ataques y organizar invasiones a gran escala. Si lográis hacer todo esto a un tiempo, podréis decir que sois los dueños de Dune.



Al comienzo de cada misión, sólo contarás con una base y algunas tropas de protección. El terreno circundante permanecerá en negro hasta que lo hayas explorado.



Lo primero es construir plataformas sobre las que podrás luego edificar. Busca los terrenos rocosos, ya que son estables y en ellos no podrán atacar los gusanos. Y recuerda: aparta a tus tropas antes de situar la plataforma.



Sin energía es difícil que nada funcione. Pero no te preocupes, levanta rápidamente un "cazavientos" y dispondrás de toda la energía necesaria para mover al menos cuatro industrias.



Ahora, sólo te falta acumular dinero, es decir, recolectar Especia. Instala una refinera y deja que la cosechadora trabaje. Cuantas más refineras, más Especia podrás conseguir.

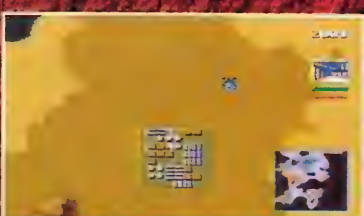
PASOS A SEGUIR



Ya puedes pensar en fortalecer tus defensas y ampliar tu flota de vehículos instalando una fábrica. Siempre que tengas opción de mejorar (icono de llave inglesa), no dudes en intentarlo.



Es el momento de lanzar uno de tus vehículos pequeños y rápidos a la investigación. Ordenale ir hacia las zonas desconocidas del mapa, a la vez que controlas sus evoluciones con el radar. Objetivo: localizar una base enemiga.



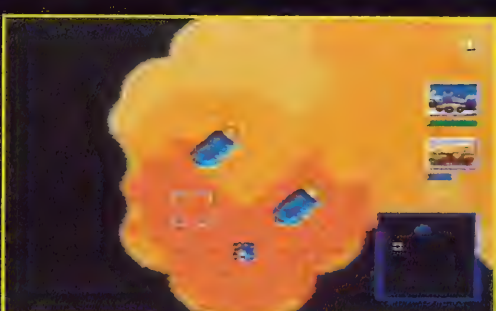
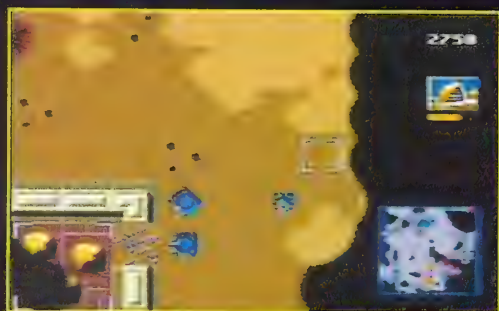
Tus opciones aumentarán si instalas una segunda base para atacar desde dos flancos distintos. Recuerda que debes buscar una zona rocosa y que has de continuar produciendo armas.



Atacar las cosechadoras enemigas, especialmente por la retaguardia, es el mejor modo de lograr que no puedan rearmar sus tropas. Y no olvides mantener constante tu número de fuerzas.



Por si todavía no lo sabes, Dune es un planeta desértico que contiene un especial secreto: en él se produce la sustancia más poderosa del Universo, la Especia. Y ahora, con ayuda de tu Mega Drive, podrás convertirte en su dueño.



LO MÁS NUEVO



Defensivos



Energéticos

Las construcciones

- **Defensivos:** El Palacio es una fortaleza casi inexpugnable desde la que podrás controlar todas las operaciones. Las torretas suponen la mejor defensa para tu base.

- **Energéticos:** Los Cozavientos son la fuente principal de energía y las refinerías y los silos almacenan Especia.

- **Productivos:** Gracias a ellos podrás disponer siempre de tanques, armas avanzadas e infantería.



Productivos



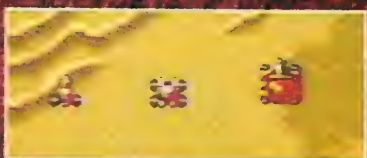
La mejor defensa es un buen ataque



Aerotransporte



Artillería



Armas ligeras

- Aerotransporte: Podrás desplazar tus tropas con gran celeridad.

- Artillería: Los tanques y los lanzacohetes serán tus principales bazas.

- Armas ligeras: Las tanquetas son un apoyo para la artillería. Su rapidez es ideal para explorar.

- Devastadoras: Su potencia te permitirá atacar desde largas distancias.

- Infantería: Su poder es limitado, pero sobre los montes son muy fuertes.

- Tropas de trabajo: La cosechadora se encarga de buscar Especio y las arugas pueden montar otra base donde elijas.



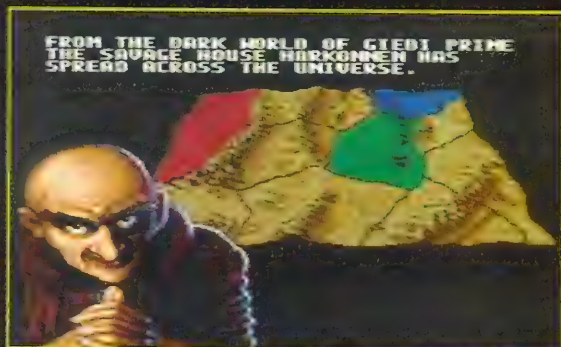
Devastadoras



Infantería



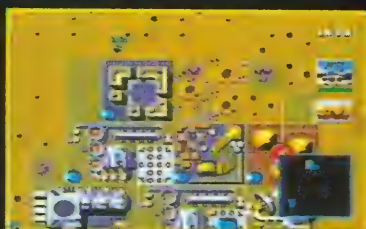
Tropas de Trabajo



Extremadamente peligroso

Dune II es un juego que debía venderse con el cartel de "peligro". Adictivo como pocos, es capaz de hacerte olvidar la comida, obligarte a robar horas de sueño y hasta tenerte enganchado un fin de semana entero. Sencilísimo de manejo (un botón y el direccional) y muy rápido de evolución, no permitirá que te despistes ni un instante. Si a ello le unimos un sonido muy bien ambientado y la opción de jugar con tres familias distintas, nos encontramos ante el cartucho de Mega Drive más jugable del mercado (salvando naturalmente el «Sensible Soccer»).

Teniente Ripley



MEGA DRIVE



ESTRATEGIA VIRGIN Westwood

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 12

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 8

Gráficos

No tendrás problemas a la hora de diferenciar la gran cantidad de construcciones y tropas que hay en Dune.

88

Música

Cumple un papel de mero acompañamiento y se ve disuelta entre los efectos sonoros y el ritmo de juego.

85

Sonido FX

Imprescindibles para poder controlar todo el juego. Son de gran realismo y ambientan a la perfección.

87

Jugabilidad

No puede ser más sencillo de manejo ni más divertido. Es un cartucho jugable hasta decir basta.

90

Adicción

Controlar la Especia, Dune, y derrotar a todos tus enemigos nunca ha sido tan adictivo como ahora.

92

Total

La ausencia de este tipo de juegos en consola ha sido subsanada con creces, gracias a un cartucho todo adicción. Genial.

89

Lo Mejor

• Absolutamente todo.

Lo Peor

• Después de jugar con él, necesitarás una cura de desintoxicación.
• Que los gusanos se coman tu última cosechadora.

LO MÁS

NUEVO

LA AMENAZA EXTERIOR

GROUND ZERO TEXAS

Parece que las aventuras interactivas se han convertido en el buque insignia de los inicios del Mega CD. Es una lástima que los primeros intentos («Night Trap» o «Sherlock Holmes») hayan sido algo discretos. Sin embargo, en esta ocasión estamos ante un caso diferente. «Ground Zero Texas» podría ser perfectamente un film al más puro estilo hollywoodiense, y en cierto modo lo es, sólo que el papel protagonista está reservado para cualquier usuario. Pero dejémonos de rodeos y vamos a ver cómo es el juego paso a paso.

El comienzo es idéntico a una película. En una intrigante introducción, y mientras se van mostrando los títulos de crédito, entramos de lleno en el desarrollo de la historia. Después de la detallada explicación del jefe de la operación, empieza la acción. Os encontráis en el sur de Texas. Allí, el alto mando ha detectado la llegada de una nave alienígena, cuyos tripulantes tienen la capacidad de adoptar apariencia humana. De este modo, no se les podrá distinguir de los verdaderos humanos hasta que no os encañonen con su arma láser.

El protagonista de la historia se encuentra en una sala súper-computerizada, desde la que controla cuatro cámaras situadas estratégicamente y un cañón láser de disparos ilimitados. El objetivo consiste en activar la cámara adecuada según las informaciones que recibáis de la computadora central. En ese momento, vuestro deber será eliminar a los alienígenas que se hallen en esa zona, utilizando el cañón láser. Por supuesto, el blindaje de las cámaras tiene un límite, pero ésa no es la única forma de que fracaséis en vuestra misión: matar un inocente supone la destitución inmediata.

Pero la cosa no queda ahí. Durante la acción, tendréis conversaciones con diferentes personajes. Unos tratarán de ►



MEGA CD





Cuando hayas introducido los dos compactos que componen este juego en tu Cd, no sabrás a ciencia cierta si te encuentras ante un videojuego o ante un film que posee tres nominaciones a los Oscars de Hollywood.



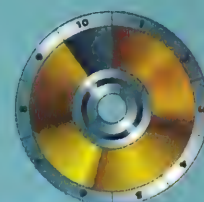
Estos individuos que aparecen a la izquierda son vuestros compañeros de batalla. Reece es el jefe de la operación, mientras que los otros cuatro son los contactos en cada zona cubierta por las cámaras.



Una excelente mezcla de aventura interactiva y disparo.

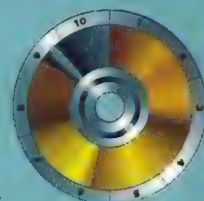
GRÁFICOS CD

Todo el juego consiste en 110 minutos aproximadamente de imágenes reales, similares a las de cualquier película. Todas ellas están realizadas con una calidad sobresaliente, y por primera vez no se le puede acusar al programa de falta de colorido, aunque sigue sin alcanzar elevadas cotas en este aspecto. Lo mejor, es el movimiento de los personajes cuando son alcanzados por un disparo: excelente.



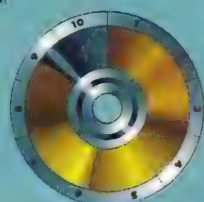
SONIDO CD

En este aspecto, sucede algo parecido al anterior parámetro. Todos los sonidos, efectos y melodías son de una calidad sublime, y aquí sí que no tienen nada que envidiar a los de cualquier superproducción. Además, las voces se escuchan con nitidez, la música está perfectamente elegida para la acción, y los efectos de sonido son contundentes y espectaculares. Un trabajo perfecto.



MEMORIA CD

El primer dato a tener en cuenta, es que el juego consta de dos CD's, lo cual dice mucho en favor de la extensión del programa. Pero aparte del excelente trabajo técnico que ya hemos comentado, cabe destacar el hecho de que cada partida sea distinta, y resulte imposible memorizar quiénes son los enemigos. Este dato supone una gran acierto, cuya ausencia dejaba cojos a otros programas.



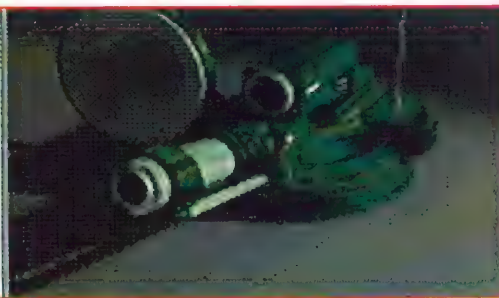
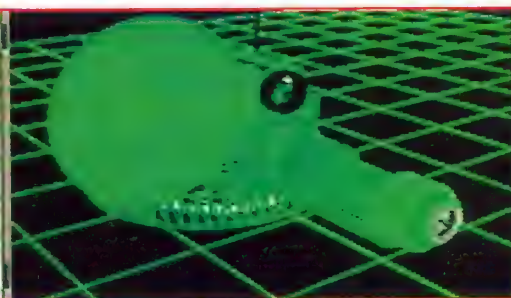
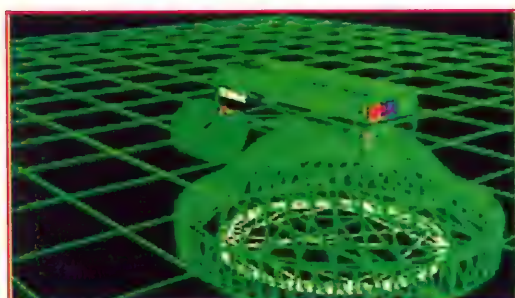
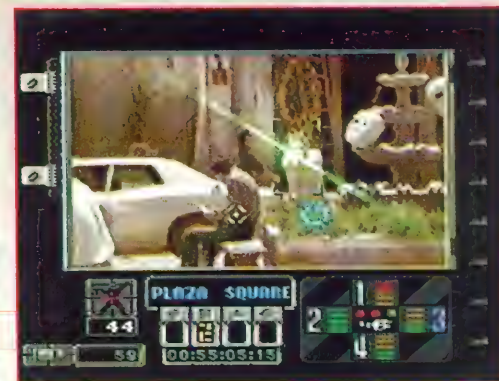
LO M A S

NUEVO

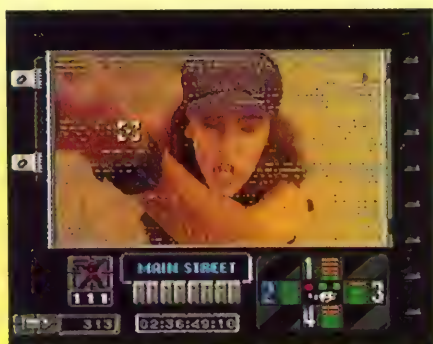
► engañaros y otros de ayudaros, pero gracias a todos ellos seréis testigos de lo que sucede en el pueblo.

Claro que no penséis que podréis memorizar quiénes son los "malos" y dónde se encuentran después de unas cuantas partidas, y así acabaros el juego en un periquete. No, amigos. Los enemigos cambian de identidad y lugar en cada partida, y el que una vez fue humano, en la siguiente puede ser extraterrestre.

Pero éstas son sólo algunas de las sorpresas que guarda este programa. Los más de 110 minutos de "metraje" dividido en dos compactos dejan las cosas muy claras: esto es más que una película.



Reparación a domicilio



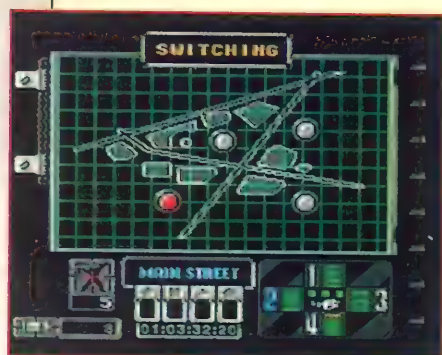
Vuestras cámaras están expuestas a un grave peligro. Con los disparos se irán deteriorando poco a poco, hasta quedar inútiles. Sin embargo, vuestros contactos en diferentes lugares pueden echaros una mano. Si aún están vivos, podrán repararos la cámara dañada y dejarla como nueva. Eso sí, es muy raro que una cámara se pueda reparar dos veces.



Cañón láser

Este alucinante aparato que veis en pantalla es el cañón láser con el que podréis fulminar a los alienígenas. Su capacidad de disparo es ilimitada y su precisión es asombrosa, pero también hace falta una persona con buena puntería para poder sacarle el mayor partido posible. No dejéis que se os escape ni un solo bicho.





Mapa scanner

Estas dos imágenes estarán presentes en vuestra pantalla durante todo el juego. Son una especie de mapas-scanner a los que tendréis que acudir cada vez que vayáis a cambiar de cámara. El de arriba corresponde a las dos primeras fases, y el de abajo a las dos últimas. El punto rojo iluminado es el lugar en el que habéis conectado la cámara. Por otro lado, debéis estar atentos a la iluminación de los números en el primer mapa, pues os avisará de que algo está ocurriendo allí en ese preciso momento.

Ground Zero Texas posee un atractivo especial: cada partida será diferente a las demás, de tal manera que no podrás memorizar en qué lugares aparecen los enemigos, ni quiénes son éstos.

Un auténtico espectáculo

A la enésima va la vencida. Y es que parece que poco a poco los programadores le están sacando el jugo al Mega CD. «Ground Zero Texas» se sitúa a caballo entre una aventura interactiva y un juego de disparo al estilo «Letal Enforces». Sin embargo, es muy superior a este último ya que no se trata de maniquíes que aparecen en un decorado inerte, sino que son imágenes reales cual si fuera una película.

Por otro lado, detalles como el hecho de que en cada partida cambien los enemigos y su ubicación dice mucho en favor de la realización. El número de situaciones, escenas, personajes y posibilidades en general os dejará con la boca abierta. Sin duda, estamos por el buen camino.

Lolocop



MEGA CD



DISPARO SONY IMAGESOFT Digital Pictures

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 4 niveles

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Salvar

Gráficos

Lo dicho: una película con todas las de la ley. Además, el colorido mantiene el elevado nivel general.

94

Sonido

Voces perfectamente digitalizadas, disparos, ruidos de fondo, explosiones, etc. Y todo está bastante conseguido.

94

Jugabilidad

Como buen juego de disparo, no ofrece grandes complicaciones. Eso sí, si no hay traducción será una verdadera lástima.

86

Adicción

Cada partida es diferente y el programa es extensísimo, aunque bien es cierto que a veces puede caer en la rutina.

83

Total

Pese a que en el fondo sea un simple juego de disparo, en la forma es mucho más que eso. Y además está muy bien hecho.

89

Lo Mejor

• Este es el tipo de juegos que se esperan del Mega CD.

Lo Peor

• Tras muchas partidas, puede resultar algo monótono.



LO MÁS NUEVO

ME PASO EL DÍA SALTANDO

NINTENDO
N.E.S.

Alme Acres fue el escenario donde tuvo lugar el gran acontecimiento de la temporada. Un año más, la Looniversidad celebró el Festival Animado, en el que todos los alumnos presentaron sus trabajos. Y como ya es habitual desde que comenzó el festival, Montana Max, que es tan caprichoso como rico, intentó por todos los medios que los jueces le dieran el primer premio. Pero el jurado no estaba dispuesto a dejarse sobornar, y al final fue Buster Bunny quien ganó el premio a la mejor película del estudio.

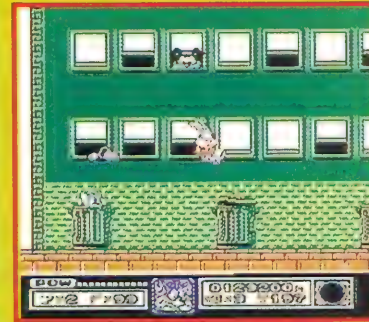
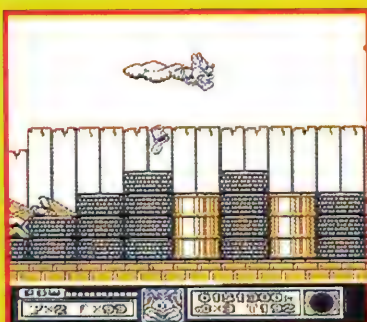
Cegado por la rabia, Monty ideó un plan para vengarse de una vez por todas de Buster. Y como sabía que Babs Bunny iba a visitar la casa del simpático conejito para felicitarle por el premio, la esperó y, engañándola con falsas promesas de convertirla en una gran estrella, la raptó y encerró en su mansión. Y para más mofa, Montana Max no tuvo una idea mejor que comprar un canal de televisión para mostrar a los atónitos ciudadanos de Acme Acres su trofeo y aprovechar la ocasión para soltar un discurso...

Por si lo ponías en duda, te confirmamos que, efectivamente, tú serás Buster Bunny, el héroe de esta aventura, y tu misión consistirá en rescatar a Babs. Pero en esta ocasión no estarás solo



a lo largo de las seis fases que te conducirán a la mansión de

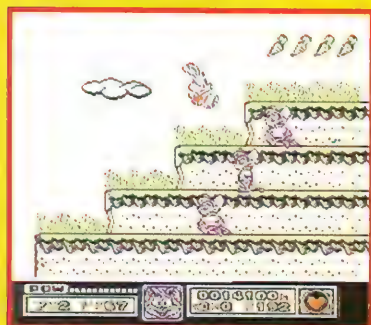
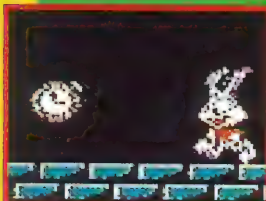
Montana Max. Al inicio de cada fase, tu amiga Shirley pondrá en juego todas sus dotes de pitonisa para aconsejarte. Será éste el momento en que podrás elegir entre Plucky Duck, Dizzy Devil o Furrball para afrontar la fase. A lo largo de la misma encontrarás burbujas flotantes que esconden diversos items, entre ellos el que te posibilitará intercambiar tu personalidad con el amigo que hayas elegido. Eso sí, antes de decidirte ten en cuenta las habilidades de cada uno de



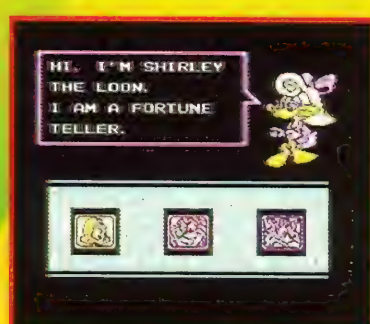
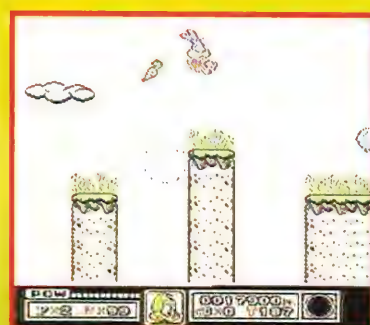
Las burbujas de la suerte



Buster encontrará una burbuja azul flotante que esconde varios objetos muy útiles. El reloj paraliza el tiempo, el corazón obsequia con un intento o una vida extra y la estrella permite que intercambie su personalidad con la del amigo elegido al comienzo de la fase. Las llaves para poder avanzar las conseguiréis derrotando a los terribles enemigos finales.



Buster Bunny y sus jóvenes y divertidos amigos de la Warner llegan a la Nes dispuestos a emular los éxitos consoleros de su "papaito" Bugs y compañía.



ellos, para que luego no tengas que arrepentirte.

Por supuesto, como buen conejito, en tu aventura no podían faltar los saltos ni las zanahorias. Así, dejarás a los secuaces de Monty fuera de combate siempre que saltes sobre ellos. Por otro lado, si logras recoger 30 zanahorias, el cerdito Hamton te obsequiará con una valiosa vida extra cada vez que atraveses las puertas que conducen a las fases de bonus. Pero no creas que todas las puertas llevan a lugares agradables, ya que en cada fase te tocará evitar las excesivas muestras de cariño de Elmyra. Y mucho cuidado, porque si consigue cogerte, tendrás que regresar al inicio del nivel en que te encuentres.

Con todos estos datos, ya estás preparado para adentrarte en el fabuloso mundo de los Tiny Toon y enfrentarte al peor de ellos, Montana Max. Y si logras superar todas las trampas que te tiene preparadas, que son muchas, recibirás la calurosa felicitación de tu querida Babs.



LO MÁS NUEVO

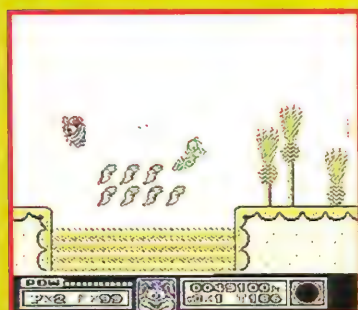


Si pretende rescatar a Babs Bunny y devolver la alegría a Acme Acres, Buster tendrá que adentrarse en un fantástico mundo compuesto por seis fases llenas de trampas, enemigos y sorpresas.

Más vidas, por favor



Si localizas la puerta que te conduce a los dominios del cerdito Hampton, éste te obsequiará la visita añadiendo vidas extra a tu marcador. Aunque nada es tan fácil como parece, y antes deberás recolectar zanahorias. Por cada 30 de ellas, tendrás una vida más.



Pequeños y juguetones

Tras una larga espera, la segunda generación de los dibujos de la Warner llega a los 8 bits de Nintendo. Las criaturitas ideadas por Spielberg vienen con toda su simpatía, en una aventura que resulta especialmente llamativa por el hecho de poder jugar no con uno, sino con cuatro de los protagonistas de la serie animada.

Por lo demás, estamos ante un cartucho de Konami, compañía que ya realizó las anteriores versiones consolas de estos personajes. Y ya sabéis lo que esto significa: un extenso juego bien realizado y muy entretenido, que hará las delicias de todos.

Cruela de Vil



NINTENDO



PLATAFORMAS KONAMI Konami

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Infinitas

Megas: 4

Gráficos

Los escenarios son simples, pero lo contrarresta la animación de los protagonistas.

81

Música

Animadas y divertidas variaciones de la banda sonora de la serie de dibujos animados.

79

Sonido FX

El aspecto más descuidado del cartucho, ya que los efectos son simples, monótonos y repetitivos.

65

Jugabilidad

El manejo de los protagonistas es sencillo a pesar de su amplia gama de habilidades.

89

Adicción

Deleitará a los amantes de las plataformas con dibujos animados y conseguirá divertir al resto.

83

Total

Un divertido espectáculo que conserva las dosis de acción y entretenimiento que lanzaron a la fama a sus protagonistas.

81

Lo Mejor

- Que podamos jugar con cuatro personajes diferentes.
- Todas las animaciones y los movimientos de los protagonistas.

Lo Peor

- Es una pena que no se hayan cuidado más los escenarios, ya que quitando algunos (como el de la ciudad) son un poco sosos.

¡ESTA ES TU OCA SION!

NES CONTROL DECK SET

12.900

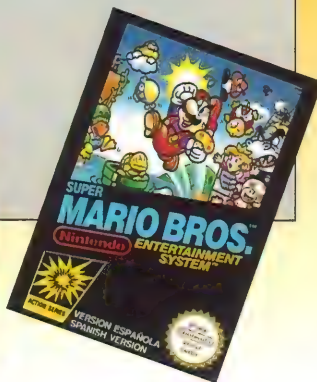
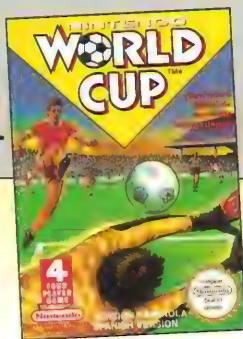
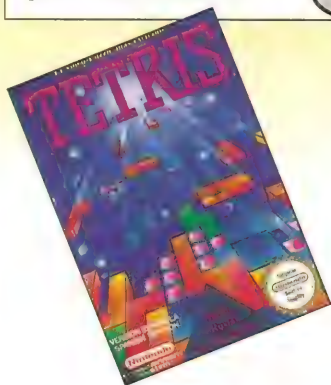
PTAS. (IVA INCLUIDO)

TETRIS	6.990 pts.
N.W. CUP	6.990 pts.
S.M. BROS	5.990 pts.
C. DECK	6.900 pts.

VALOR REAL 26.870 pts

PRECIO DEL PACK 12.900

MAS DE UN
50%
DE AHORRO



CONTROL DECK SET

CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™
NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®



SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

LO M A S

NUEVO

SEG
MASTER SYSTEM

Si pensabas que ya habías visto todo en lo que a situaciones límites se refiere, espera a ver este videojuego. Y es que muy difícil se lo han puesto los programadores al pequeño sprite protagonista de la historia. A ver qué os parece a vosotros.

Cliff, que es como se llama el personaje que controlas, deberá ir recogiendo billetes por todos los lugares que pase, lo que a simple vista no parece nada desagradable ni muchísimo menos. Pero para llevar a cabo esta tarea, tendrá que superar todas esas situaciones límite a las que me refería al comienzo: deshacerse de enemigos a los que no basta con golpearles una vez (sino hasta seis) para acabar con ellos, conducir por autopistas plagadas de coches mientras un "simpático" helicóptero va dejando caer bombas, y muchas otras más.

Y por si fuera poco, hay que añadir el mayor obstáculo de todos: el reloj. Tendrás que ir a velocidad de vértigo si no quieres ver cómo se consume irremisiblemente todo el tiempo de que dispones para superar la fase.

¡Ah!, en el ángulo superior izquierdo aparecerá un pequeño recuadro que te informará de la cantidad de billetes que debes recoger para superar la fase, de las vidas que te quedan (recuerda que empiezas con ocho) y del tiempo que resta. Ésta será tu única ayuda para que puedas convertirte en el Último Gran Héroe.



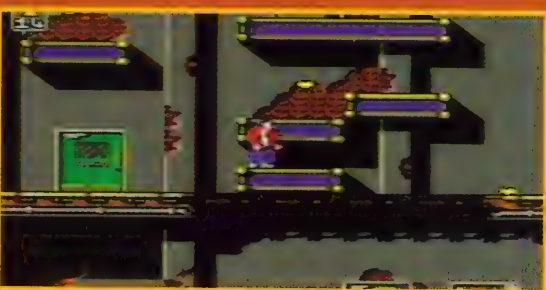
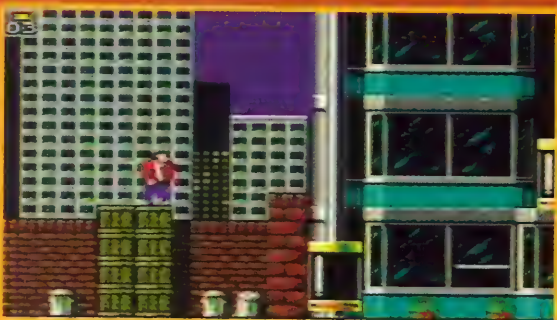
EN EL FILO DE LA NAVAJA

LAST ACTION HERO





Atravesar toda clase de situaciones límite en una lucha contra reloj se convertirá en un reto muy difícil de superar, incluso para un héroe como tú.



Plataformas poco originales

Last Action Hero es el típico videojuego de plataformas para Master System, en el que no se ha introducido nada nuevo que pueda sorprendernos. Poco hay que pueda aportar originalidad a este cartucho. Sin embargo, la enorme dificultad que entraña la consecución del objetivo final, hace que resulte enormemente atractivo para los exigentes.

Ahora, eso sí, se trata de un juego únicamente recomendable para jugadores con una paciencia superior a la del santo Job. Abstenerse de jugar las personas inquietas y las fácilmente irascibles, porque de lo contrario la vida de vuestra consola de ocho bits corre serio peligro y aumenta sus posibilidades de acabar estampada contra la pared.

El Consolero Enmascarado



MASTER SYSTEM

LAST ACTION HERO
PRESS START

PLATAFORMAS SONY Sony

Nº jugadores: 1

Vidas: 8

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 3

Megas: 4

Gráficos

Los escenarios, aunque no son demasiado variados, sí se puede decir que están bastante bien de color.

76

Música

La música que acompaña la acción es muy apropiada para el juego, aunque no sea excesivamente original.

75

Sonido FX

Muy acordes con el tipo de juego, pero poco diversos y más bien pobres. En suma, nada del otro mundo.

74

Jugabilidad

Los movimientos del pequeño sprite son muy sencillos y fácilmente controlables.

78

Adicción

Su gran inconveniente es que sólo puede jugar una persona. Aun así, es propicio para engancharse.

78

Total

Este cartucho pondrá a prueba vuestro nivel de paciencia y de insistencia. Os podréis pasar largos ratos pegados a las sillas.

76

Lo Mejor

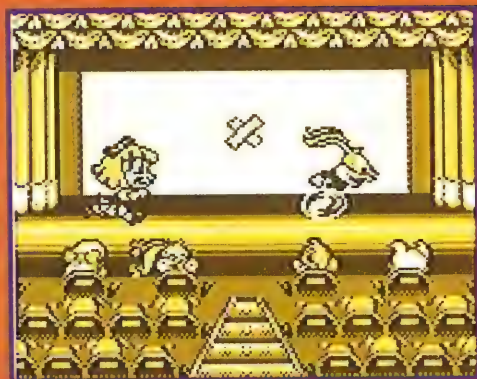
- Los coloridos de los gráficos.
- El salto que realiza el coche cuando se finaliza la tercera fase.

Lo Peor

- La poca originalidad, tanto de los escenarios como de los sprites.
- Ofrece diversión sólo a un jugador.
- Contiene muy pocas fases.

LO MÁS

NUEVO



NINTENDO
GAME BOY

LOCOS
POR
EL CINE



Tiny Toon 2

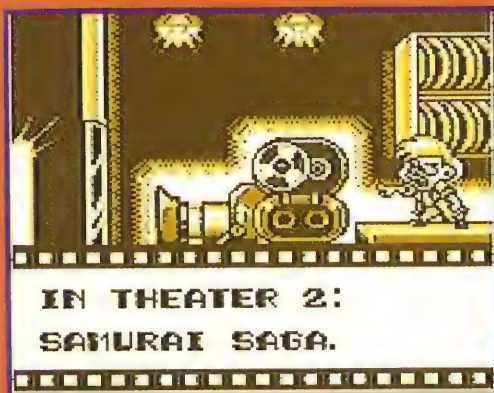
in Montana's Movie Madness

En Acme Acres la vida suele transcurrir de forma agradable y divertida. Mucha culpa de tanta alegría la tienen sus habitantes, que continuamente están buscando nuevas maneras de pasárselo bien. Aunque claro, siempre existe alguna oveja negra que desentona con el ambiente, y la de aquí se llama Montana Max.

Por regla general, a este personaje le encanta salirse con la suya sin importarle cómo. Por eso, cuando todos los alumnos de la Looniversidad Acme recibieron entradas gratuitas para la nueva sala de multicines que inauguraba Montana,

quedaron gratamente sorprendidos. Babs Bunny, Hampton, Plucky Duck y el resto de la pandilla pensaron que por fin Monty había cambiado. Sólo Buster Bunny recelaba ante tanta generosidad.

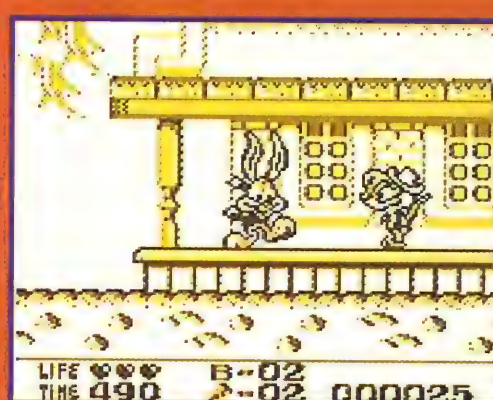
Por desgracia, pronto se confirmaron las dudas de Buster. Lo que prometía ser una sesión de películas clásicas, se convirtió en una tortura china, pues Montana Max había rodado nuevas versiones y se había convertido en la estrella absoluta de todos los filmes. Con horror, Buster vio cómo desfilaban por la pantalla todos los aliados de Monty destrozando obras maestras del séptimo arte, e indignado llegó a la conclusión de que no le quedaba más remedio que saltar a la pantalla para remediar este atentado al cine. ►





Contamos contigo

Cada vez que finalices una fase o película, te espera el pequeño Bookworm para ponerte a prueba en diversos eventos deportivos. Supéralos y conseguirás una continuación más.



Ser el pistolero más rápido del Oeste o manejar la espada como un samurai son algunas de las aventuras que podrás vivir en compañía de Buster.

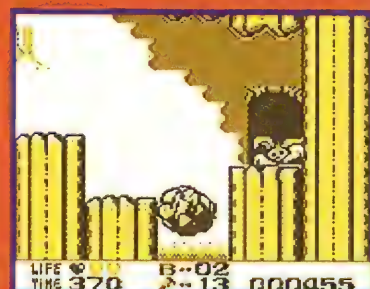
Más arrolladores que nunca

Los pequeños de la pandilla Warner visitan de nuevo Game Boy con la segunda entrega de sus aventuras. Entrega que no tiene nada que desmerecer a la anterior, sino todo lo contrario. Y es que Konami ha conseguido un juego tan divertido como logrado.

Como suele ocurrir en este tipo de cartuchos, las animaciones de los personajes no tienen nada que envidiar a las de la famosa serie de dibujos, y los protagonistas se mueven al ritmo de animadas y marchosas melodías. Además, resulta muy curiosa y llamativa la concepción del juego en base a cuatro géneros clásicos del cine. Vamos, que resulta una maravilla encontrarnos con joyas como ésta para la portátil de Nintendo.



Cruela de Vil



LO MÁS

NUEVO



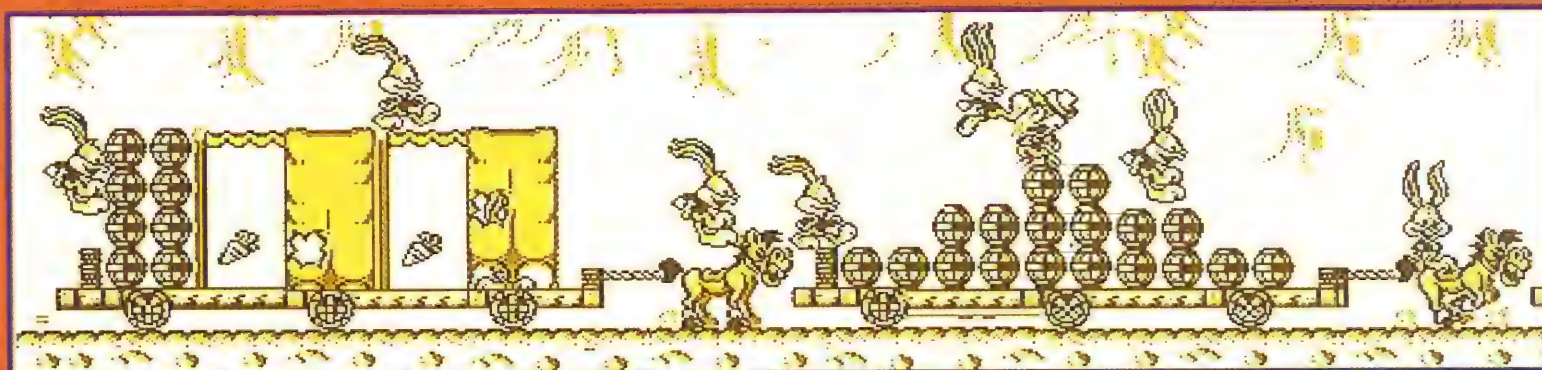
► De esta forma, el simpático conejo se convierte en protagonista de las cuatro películas que Montana ha destrozado: un western, una de samuráis, una de ciencia ficción y una de terror. En ellas se enfrentará a los enemigos y obstáculos propios de cada uno de estos géneros cinematográficos. Además, al final de cada film Buster deberá derrotar al consabido malo que, por supuesto, no es otro que Montana Max caracterizado para la ocasión.

Para derrotar a sus enemigos, Monty incluido, Buster contará con dos opciones: saltar sobre ellos y ponerles definitivamente fuera de combate o paralizarlos momentáneamente a base de patadas. Por el camino, podrá recoger zanahorias que aumentarán su

marcador al final de cada fase. Y si localiza a Gogo Dodo, se verá trasladado a Wacky Land, donde podrá conseguir un corazón más para su barra de energía, rellenar ésta o sumar puntos.

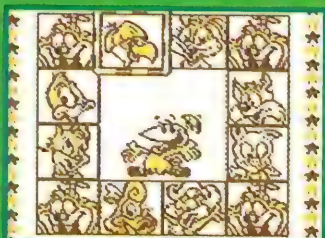
Cada vez que Buster termine felizmente una película, recibirá la ovación del público y los efusivos abrazos de Elmyra. En este momento, entrará en escena Bookworm. Este gusano someterá a Buster a diversas pruebas deportivas, en las que podrá conseguir una oportunidad más de continuar el juego.

Ahora, ya puedes meterte en la piel del conejo más saltarín de los dibujos, para bajarle los humos al caprichoso Montana. ¡Ah!, y no pases por alto los valiosos consejos que te ofrecen tus amigos.

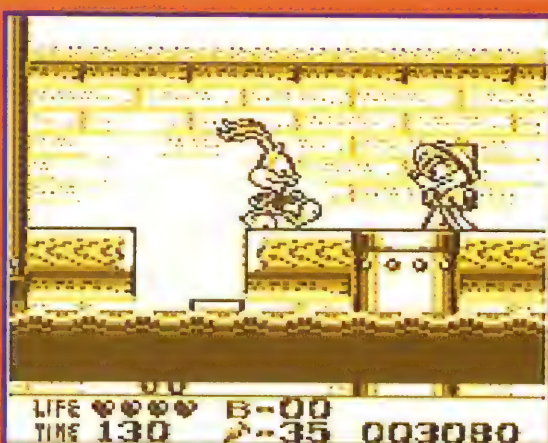
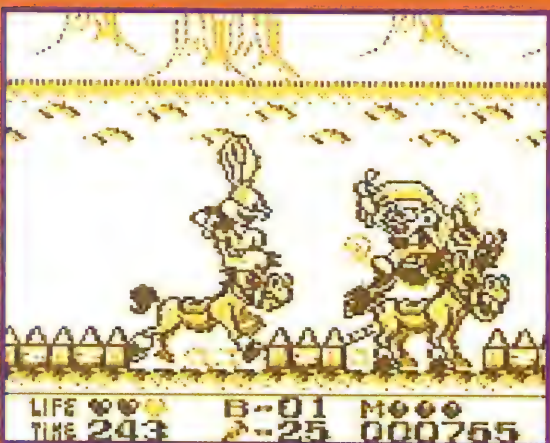
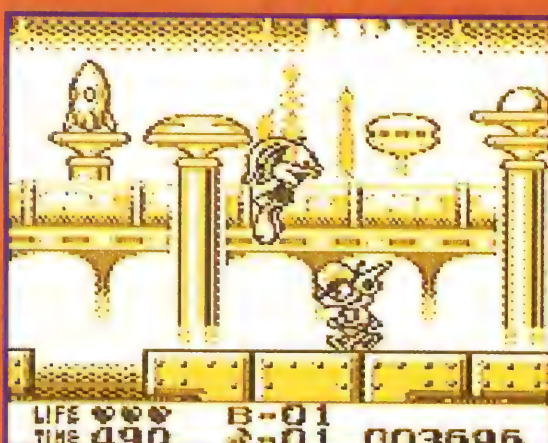


Wacky Land

Bienvenido a la fabulosa tierra de Gogo Dodo. Cada vez que localices a este animalito, podrás jugar en una loca ruleta de la fortuna. Conseguirás vidas, barra de energía y puntos. ¡Pero cuidado con Dizzy Devil!



¿Habeis visto muchas películas japonesas? Esperamos que la respuesta sea afirmativa, y podáis trasladar a la consola todos vuestros conocimientos sobre este género cinematográfico.



GAME BOY

TINY TOON
Adventures™
MONTANA MAX™
©1993 KONAMI

LICENSED BY NINTENDO

PLATAFORMAS KONAMI Konami

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 2

Megas: 2

Gráficos

El sprite de Buster, muy bien animado, se mueve por variados escenarios gracias a un suave scroll.

89

Música

Disfrutaréis de la banda sonora de los dibujos y de melodías acordes con la ambientación de cada fase.

87

Sonido FX

Destaca la presentación, con ruidos de Montana Max en plan león de la Metro incluidos.

80

Jugabilidad

Saltar o pegar patadas se convierte, gracias a Buster Bunny, en todo un lujo, por su facilidad de control.

91

Adicción

Asumir el papel de Buster en cuatro películas distintas y fastidiar a Montana Max es más que suficiente.

93

Total

Una superproducción que no tiene nada que envidiar a la serie de dibujos que protagonizan los herederos de Bugs Bunny.

89

Lo Mejor

- Las animaciones de Buster.
- El adecuado tamaño de los sprites.
- Que cada fase esté ambientada según un género cinematográfico.

Lo Peor

- Se echa de menos una mayor variedad de enemigos.

LO M A S

NUEVO



NINTENDO
SUPER NINTENDO

ME SIENTO REJUVENECER

Parece ser que en un futuro no muy lejano la paz reinará en la Tierra. Pero una vez que los humanos hayamos limado nuestras diferencias para conseguir esa tranquilidad, tendremos que preocuparnos de otras amenazas que no vendrán precisamente del país vecino. El Universo, ese gran desconocido, será un pozo sin fondo de amenazas para nuestro planeta.

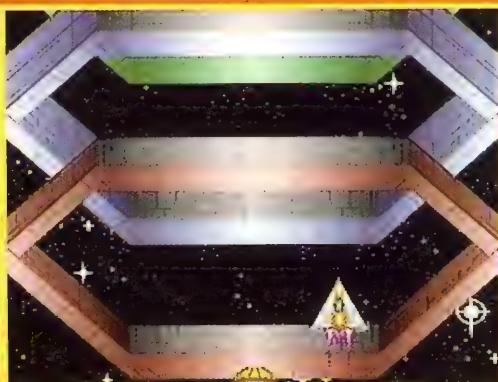
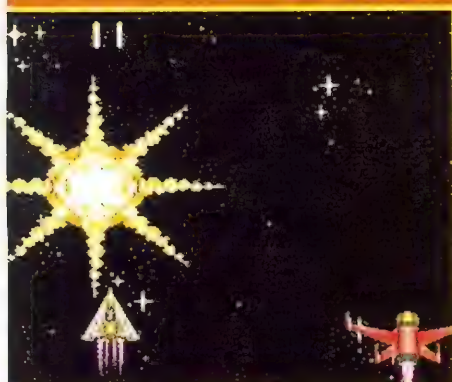
Y una de esas amenazas llega ahora a Super Nintendo, gracias al ingenio de Don Bluth para crear dibujos animados y a la primera incursión de Empire Software en el mundillo consolero.

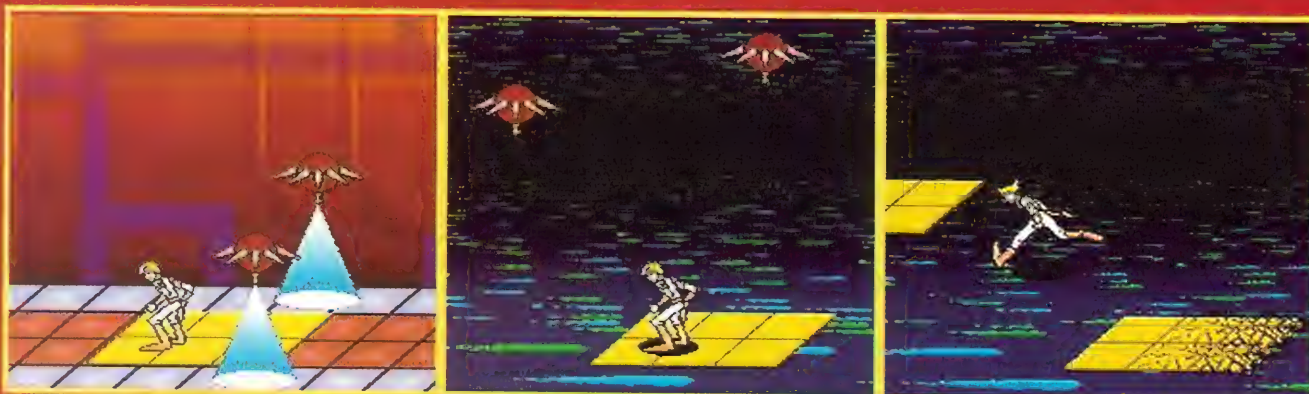
Malos, por desgracia, los hay y los habrá siempre. Y el que nos ocupa en esta ocasión responde al contundente nombre de Borf y

ostenta el cargo de comandante. A sus órdenes se encuentra un extenso ejército de alienígenas que tratará de hacer realidad los crueles planes de Borf: poseer el control absoluto sobre el planeta Tierra y sus habitantes.

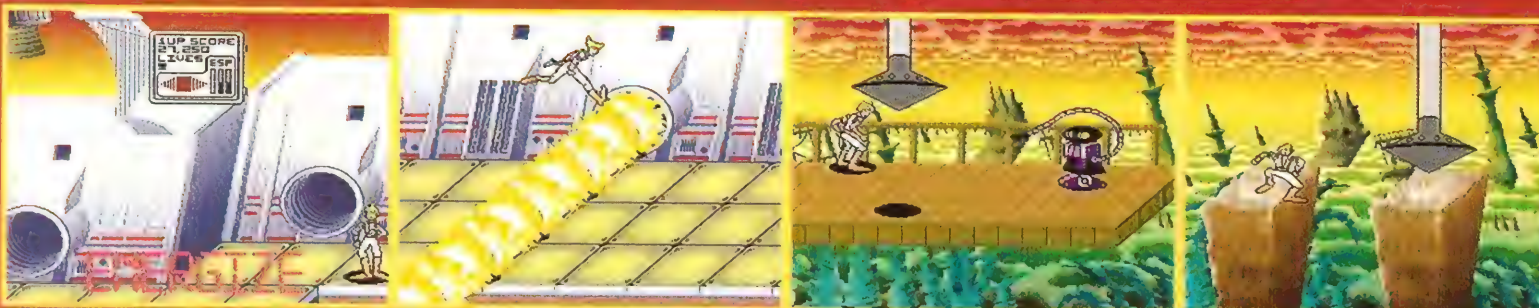
Pero el comandante, además de diabólico es listo. Y como ante una simple invasión los terrícolas se habrían defendido con todas sus fuerzas, ha decidido utilizar el último invento de la tecnología, el Rayo Infante. No os estamos hablando de ningún láser, ni de una pistolita ni nada parecido, sino de un avance científico que devuelve a los hombres a su más tierna infancia. Así, convertidos en bebés y adolescentes, la resistencia que pueden ofrecer a las fuerzas invasoras es mínima.

Encima, para complicar las cosas, Borf se ha encaprichado de la





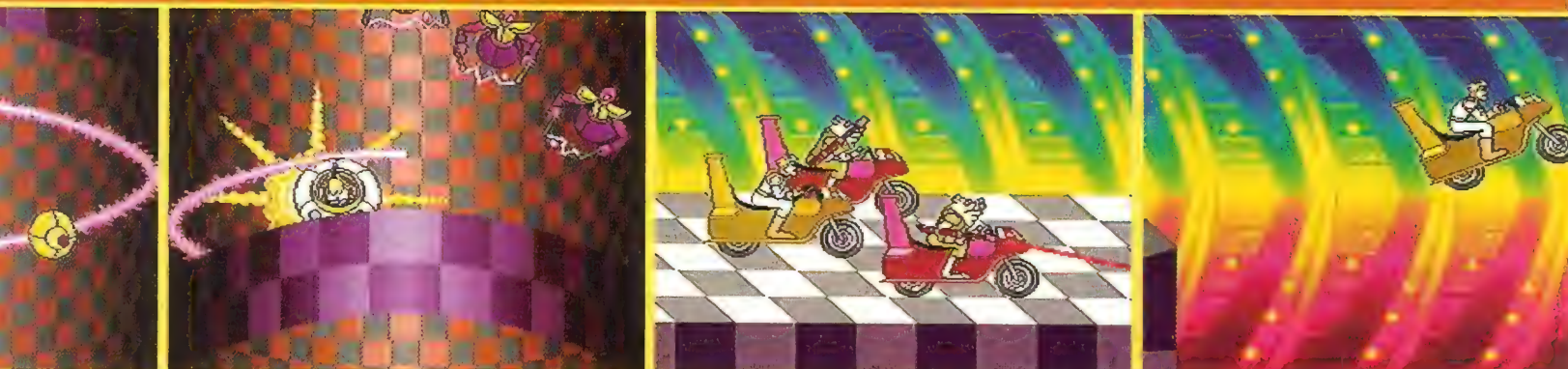
El bueno de Dexter las pasará moradas para avanzar poco a poco a lo largo de cada fase. Los reflejos y una buena coordinación serán fundamentales para salir con éxito de situaciones difíciles como esta de aquí.



bella Kimmy y la ha raptado para compartir con ella toda la gloria de su victoria. Pero afortunadamente aún quedas tú, el último paladín de la paz y la justicia sobre la Tierra, para poner fin a estas barbaridades.

Tu nombre es Dexter y estás hasta las narices de abusos, invasiones y planes de grandeza. Aunque eso sí, el Rayo Infante también te ha alcanzado, por lo que has retrocedido hasta tu adolescencia. Te has convertido en un jovencito que debe afrontar una triple misión: recuperar la honrría, salvar a la bella Kimmy (que para colmo de males es la mujer de tus amores), y liberar a la Tierra de esta terrible amenaza.

Te esperan nada menos que trece fases si quieres llevar todo esto a buen fin. En ellas, se combinan las plataformas en 3D con el "beet'em up", y además tendrás que demostrar tu habilidad como experto patinador, conducir una potente motocicleta galáctica y explorar las profundidades del océano. Claro, que toda esta aventura vale la pena con tal de devolver la paz a la Tierra expulsando de ella para siempre al comandante Borf y su ejército de alienígenas.

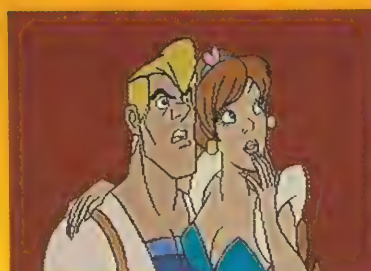


LO M A S

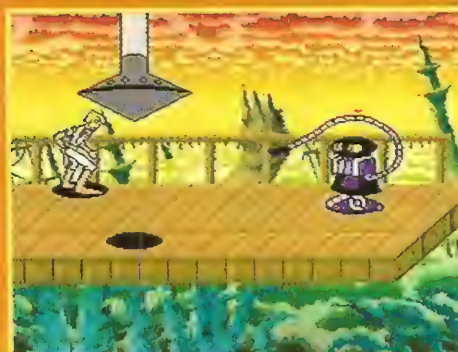
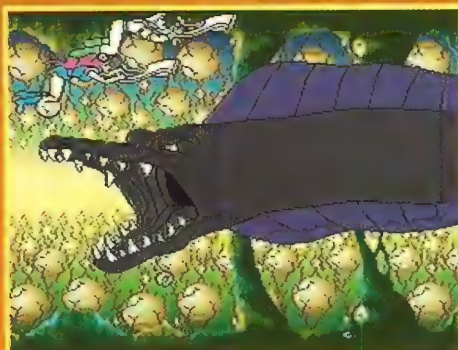
NUEVO



Este que aparece a la izquierda es el malvado comandante Borf. Gracias a él y al empleo que hace del Rayo Infante, todos los habitantes de la Tierra vuelven a su infancia y no pueden oponerse a la invasión alienígena.



Retroceder unos años en el tiempo es un bello sueño. Pero si se hace para tratar de evitar una invasión alienígena, la cosa se complica.



En otra onda

Empieza el juego con una sonora carcajada que pone los pelos de punta. La primera escena presenta unos gráficos de lo más prometedores y la melodía es la propia de una aventura de acción. Así que comenzamos a jugar con todas las ganas y la ilusión del mundo... y aquí es donde empiezan los problemas, ya que «Space Ace» es un juego atípico.

Para que llegue a enganchar a tope, requiere atención y paciencia, sobre todo mucha paciencia, ya que de otra manera no aguantaréis ni un segundo. La clave consiste en realizar los movimientos adecuados en el momento justo. De otra forma, estaréis perdidos.

En definitiva, es un cartucho al que, debido a su complejidad, odiaréis para siempre u os gustará de tal forma que no podréis dejarlo.

Cruela de Vil



SUPER NINTENDO



ARCADE
EMPIRE SOFTWARE
Empire Software

Nº jugadores: 1

Vidas: 6

Nº de fases: 13

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 0

Megas: 8

Gráficos

Espectaculares escenarios en 3D y protagonistas basados en figuras de dibujos animados.

86

Música

Melodías muy movidas que acompañan el desarrollo del juego dándole las dosis de acción necesarias.

82

Sonido FX

Destacan los sonidos que emite el protagonista cada vez que muere y las irónicas carcajadas de Borf.

79

Jugabilidad

Cuesta hallar el lugar adecuado para realizar los movimientos, pero todo es cuestión de adaptarse.

72

Adicción

El juego resulta bastante difícil, pero si os gustan los retos complicados podréis cogerle el gusto.

74

Total

Un juego brillantemente concebido, sobre todo en el aspecto gráfico, pero que presenta el handicap de su gran complejidad.

79

Lo Mejor

- Los brillantes y cuidados escenarios.
- La variedad con que se ha concebido.
- Las fases sobre patines y las submarinas.

Lo Peor

- Que no te gusten este tipo de juegos.

Continúa tu colección de los largometrajes

DRAGON BALL Z

LAS PELÍCULAS

El planeta está
en peligro!!



P.V.P.
1.995.-pts.
Cada una

Edición limitada

Este mes de febrero,
dos nuevas entregas
de tus películas
favoritas.

Otros títulos editados de la colección:

1. LA LEYENDA DEL DRAGON XERON
2. LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
3. AVENTURA MISTICA
4. GARLICK JUNIOR INMORTAL
5. EL MAS FUERTE DEL MUNDO



Hasta hoy
sólo conocías
la serie de TV.
Descubre ahora
y alucina con
la verdadera
historia:

3 Largometrajes "DRAGON BALL"
6 Largometrajes "DRAGON BALL Z"

Un total de 9 películas que
constituyen la filmografía
completa "DRAGON BALL"
de AKIRA TORIYAMA.
NO LAS DEJES ESCAPAR!

Lanzamiento de febrero:

• LA SUPER BATALLA
Disponible a partir
del 9 de febrero

• EL SUPER GUERRERO
SON GOKU
Disponible a partir
del 23 de febrero

© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

Los encontrarás en los
mejores videoclubs,
grandes superficies,
tiendas de cómics
y de videojuegos.

Cómic editado por PLANETA de AGOSTINI



El futuro ya está aquí!!

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L., Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

LO M A S

NUEVO

MEGA CD

PRIZE FIGHTER

HÉROES DEL RING

El público enfervorecido grita el nombre de su ídolo. Se cruzan apuestas de miles de dólares. El ambiente se

caldea mientras los rezagados ocupan sus sillas en medio del griterío general.

Tu manager te rodea con los brazos y te mascula palabras de ánimo. Arropado por tus preparadores, avanzas por el túnel de vestuarios. Ahí está Timmy. Eres el ídolo del muchachito. Sabes que te admira más que a nadie. Siempre había querido ser boxeador como tú, pero ese accidente le dejó paralítico.

Ahora su única ilusión es verte pelear. Te dice algo y tú le sonríes. No oyes nada y además no es momento de perder la concentración. Saltas al ring mientras tu contrincante se sitúa en el rincón contrario. Te mira amenazador y te escupe algún insulto.

Suena la campana. Los puños de tu rival vuelan de todas partes. Elevas los brazos para cubrirte y lanzas un gancho al hígado que hace perder el aliento al público. Después de encargar un derechazo en la mandíbula, te revuelves y ves como tu adversario rebota en la lona. El árbitro comienza la cuenta, le pregunta su nombre... se ha levantado. Casi no tienes tiempo de esquivar sus golpes. El ojo derecho te palpita y tienes la garganta seca. Sin pensar en nada, lanzas los puños. Izquierda, derecha y Mega Joe acaba otra vez en el suelo. Has terminado. Tu manager te abraza y Timmy da saltitos sobre sus muletas.

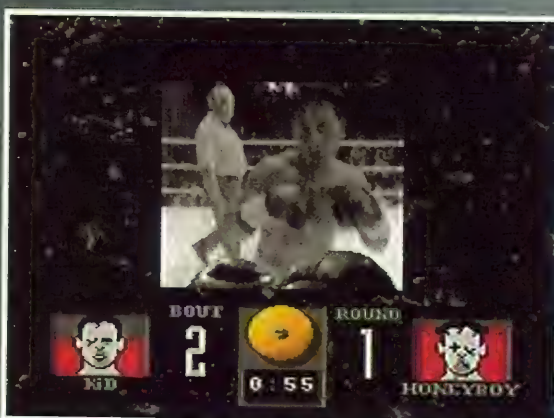
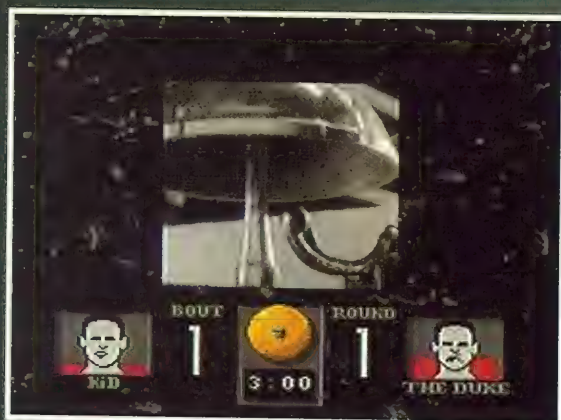
Estás en «Price Figthers» y te acabas de ►



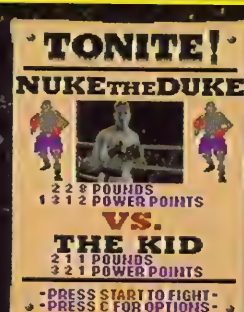
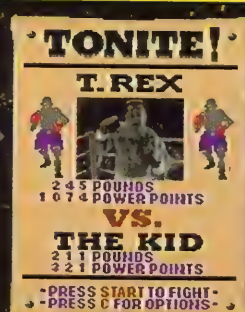
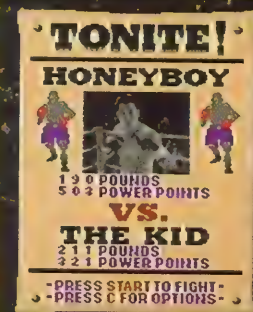
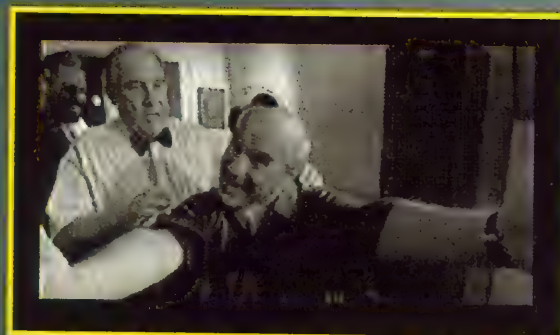
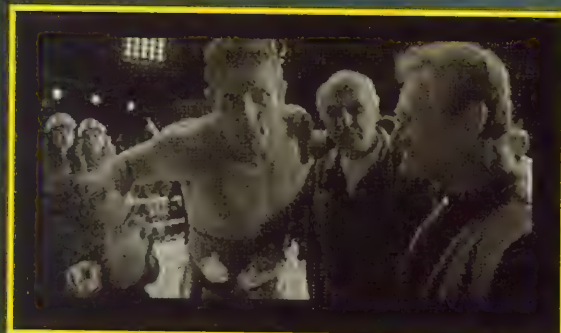
Al final de cada round, podrás alegrar la vista gracias a las guapas señoritas que pasean el cartel indicador por todo el ring.



Si no te cubres bien de los golpes, puede que te encuentres con la cara del árbitro encima de ti anunciándote el final de la cuenta.



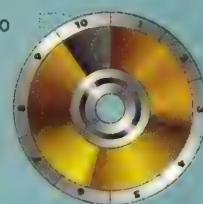
No se trata de un simple juego de boxeo, sino de la carrera de un pugilista vista en forma de película de cine negro americano.



Un juego duro y emocionante como el boxeo mismo.

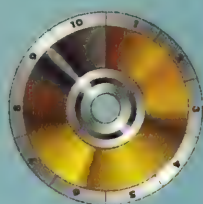
GRÁFICOS CD

Todo el juego, de la primera a la última pantalla, está formado a base de una película en blanco y negro digitalizada. Esta tarjeta de presentación es más que suficiente para garantizar el realismo y la emoción. Se recrean detalles tan importantes como el árbitro haciendo la cuenta, y tan insignificantes como un vendedor de palomitas. El resultado es una perfecta ambientación muy de agradecer.



SONIDO CD

Las melodías son vivas y contundentes, muy apropiadas para el juego. Sin embargo, el valor de este CD no está en la música, sino en los efectos sonoros. A lo largo del combate la música desaparece, remplazada a la perfección por el sonido de los puñetazos, la respiración de los boxeadores, las instrucciones del árbitro y las exclamaciones de un público enfervorecido.

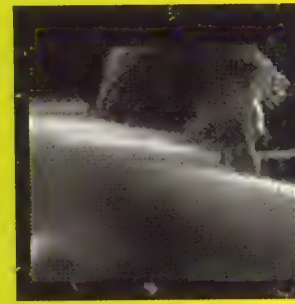
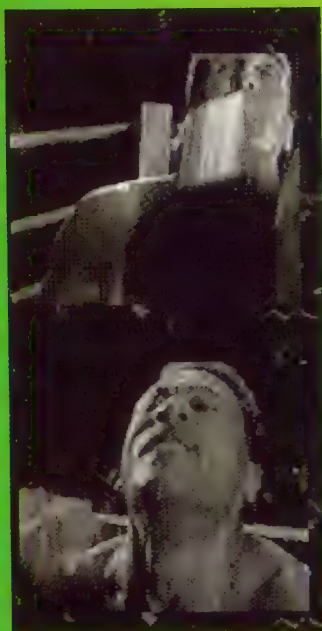
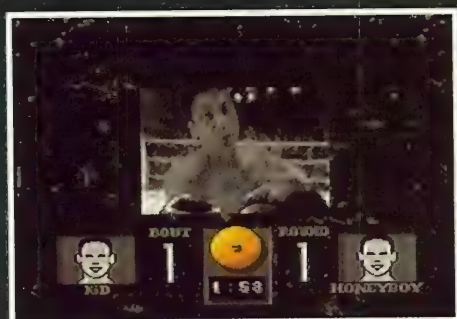
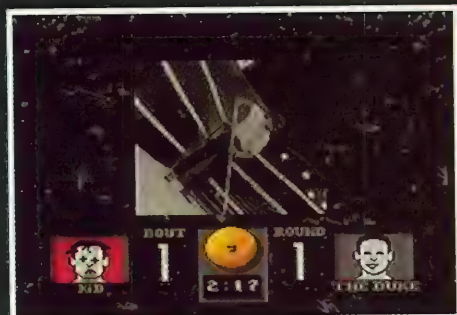


MEMORIA CD

A pesar de que el juego consta de dos Cds, sólo se puede luchar contra cuatro boxeadores, lo que termina siendo bastante aburrido. Lo que está claro es que entre escenas de ambiente y sonido, el juego se ha quedado reducido a su mínima expresión. Una pena, porque es uno de los juegos de Mega CD que merecen ese nombre, ya que es innovador e introduce técnicas imposibles en MD.



LO MÁS NUEVO



Uno, dos... y a la lona

Cuando consigas impactar en algún punto vital de tu contrincante, la imagen se ampliará lo suficiente como para que puedas apreciar con todo detalle los demoledores efectos de tu golpe. Si eres lo suficientemente rápido, podrás incluso conectar varios puñetazos en una serie que resultará fatal para tu contrario y espectacular a más no poder. Claro, que para conseguirlo necesitarás entrenar a lo Rocky.

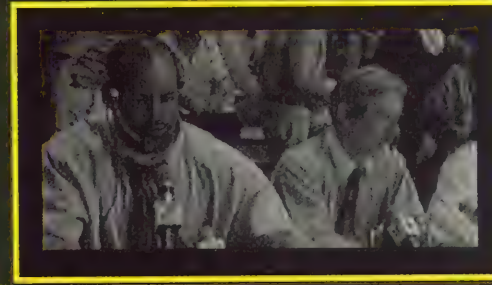


► convertir en el protagonista de una película de cine negro.

Historias paralelas sin aparente conexión se entremezclarán con la dura acción del combate. Corredores de apuestas, prestamistas y niños inválidos formarán una cohorte de personajes secundarios que dotan de gran realismo al juego. No en vano el responsable de la "película" es Ron Stein, director de la serie "Rocky".

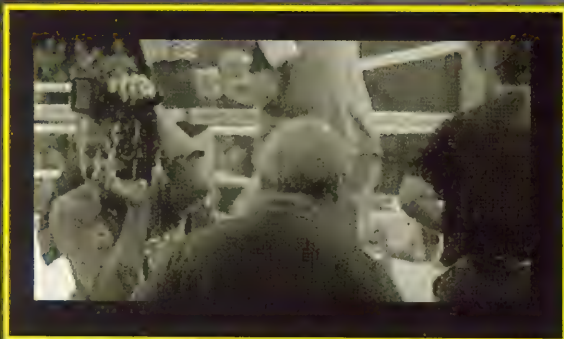
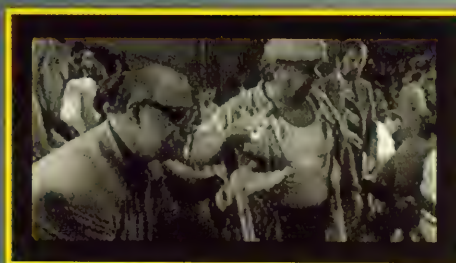
Tu carrera de boxeador transcurrirá entre el duro trasiego de los

vestuarios al ring, en un mundo en blanco y negro donde cuatro púgiles tratarán de hacer de tu cara un mapa. Regido por perspectiva subjetiva, la pantalla de juego sólo mostrará las imágenes que podrías ver desde tu ficticia posición. Tus guantes serán la única referencia que tengas de ti mismo en toda la historia, y su contundencia será tú única arma. Eso sí, una vez sumergido en «Prize Figthers», el boxeo será tu vida.





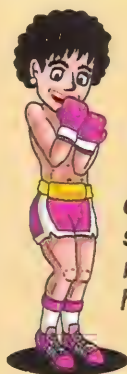
Las escenas de introducción y de ambiente son una parte tan importante de «Prize Fighter» como el mismo combate. Serán las encargadas de hacerte sentir parte activa del duro mundo del boxeo.



Para campeones

Este es sin duda uno de los juegos de Mega CD que de verdad merecen este honor. Su planteamiento y técnica no le habrían permitido aparecer en ningún otro formato, y eso le dota de un interés especial. No es un cartucho elevado de categoría gracias a su conversión a compacto, sino de un programa pensado por y para el CD.

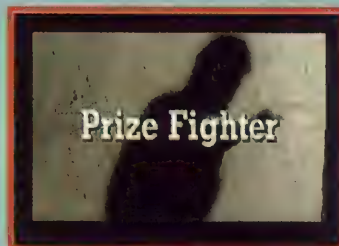
Podemos encontrarle bastantes defectos, como su escaso número de luchadores o su complicado control, pero su ambientación y verismo le convierten en un juego distinto, original y adecuado a la máquina para la que se concibió. Y no estaría mal que tomaseis nota, porque no se podría decir lo mismo de la mayoría de los juegos que hasta ahora han salido para el formato Mega CD.



Teniente Ripley



MEGA CD



DEPORTIVO SEGA Digital Pictures

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: Campeonato

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Grabar

Gráficos

Todo el juego está formado por escenas digitalizadas. El blanco y negro dota a la acción de un ambiente duro, frío, muy apropiado.

90

Sonido

La música es buena, pero lo mejor son los efectos sonoros: voces, golpes, la cuenta del árbitro, el público... todo muy real.

90

Jugabilidad

Es bastante difícil jugar con comodidad. Tus primeros combates no serán más que un martilleo continuo a los botones.

82

Adicción

Ir boxeando para ascender puntos en la clasificación es muy interesante, pero hacerlo siempre contra los mismos cuatro rivales...

83

Total

Para los amantes de estos juegos será interesante, pero su dificultad y la escasez de boxeadores dejarán algo fríos al resto.

85

Lo Mejor

- La ambientación es sin duda el punto fuerte de este juego, pues está cargado de verismo.

Lo Peor

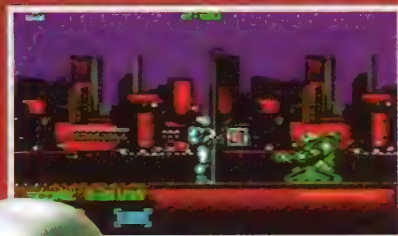
- Que sólo haya cuatro contrincantes a elegir.
- La dificultad de manejo.

LO M A S

NUEVO

MEGA DRIVE

VUELVE LA MÁQUINA INVENCIBLE



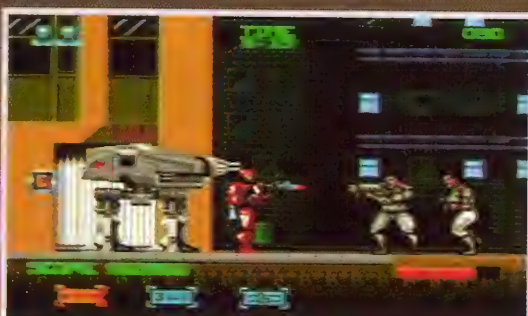
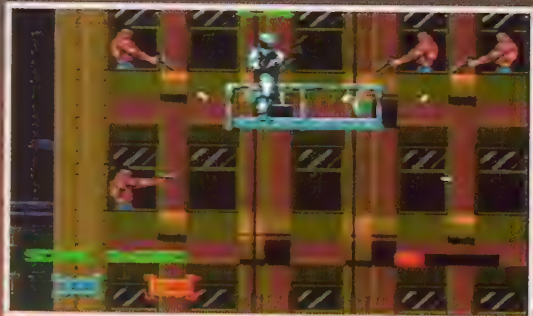
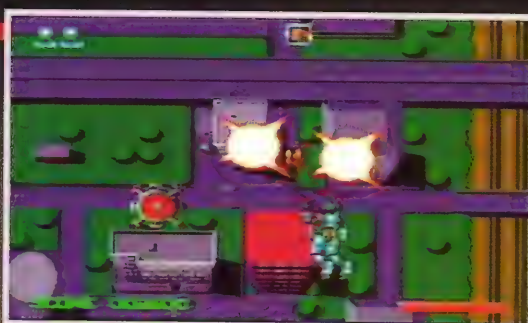
La máxima capacidad de aniquilamiento y destrucción, es decir, Robocop, vuelve a los 16 bits de Sega con un arcade de acción trepidante, acompañado de un sonido tan metálico que puede llegar a oxidarse. Tras vencer a todos los Terminators imaginables, el brazo armado de la ley no puede dejar de matar. Menos mal que siempre habrá delincuentes y mafias para saciar su hambre destructiva, pues de lo contrario este binomio de hombre/máquina se volvería contra sus propios creadores, y eso sería verdaderamente catastrófico.

Los responsables de la OCP, no contentos con la capacidad destructiva (tres armas distintas) que presenta Robocop, han decidido incorporarle un aparato de propulsión con el que puede volar (es un sistema similar al de los Juegos Olímpicos de Los Angeles, aunque más perfeccionado). Así, vuestro personaje de aleación ligera se introducirá en unas fases al más puro estilo shoot'em up, con perspectiva cenital y diferentes armas para elegir, que irán apareciendo a medida que avancéis por los tejados de la gran ciudad. Un detalle original que proporciona gran variedad a todo el juego.

El reloj se convertirá en un enemigo más al que hay que batir, ya que tendréis que concluir cada fase en un tiempo determinado. Si no lo lográis, perderéis una vida. Y ya veréis cómo la echáis de menos a la hora de eliminar a unos enemigos muy difíciles, sobre todo a partir de la segunda fase. Además, si sois de los que os gustan los retos, tenéis hasta tres niveles de dificultad, pudiendo elegir también el número de continuaciones (ninguna, una o dos).

Las calles y edificios de Detroit siguen siendo el paisaje de fondo de la acción más salvaje, donde lo único que cuenta es disparar mucho y más rápido que los enemigos, sin prestar demasiada atención a los impactos que podáis recibir de vuestros adversarios. Y, ante todo, procurando obtener la máxima diversión posible.

ROBOCOP 3



Los enemigos que saltarán al paso de nuestro metálico policía son originales y variados, yendo desde delincuentes comunes hasta las más sofisticadas máquinas de matar.



Los Items salvadores

El brazo armado de la ley cuenta con diversos items que le facilitarán la "tarea de limpieza".

-La letra "E" sirve para rellenar la maltrecha barra de salud.

-El signo "+" proporciona mil puntitos que vienen muy bien en el recuento al finalizar la fase.

-El ítem de las tres balas recarga con 100 disparos el arma que en ese momento estés utilizando.

-La letra "P" introduce un nuevo arma a tu completo arsenal.



Creo que ya te conozco

Esta nueva incursión del ciberpolicía más destructivo de todo Detroit en los circuitos de la Mega Drive aparece con muchos aires nintenderos. Y es que «Robocop 3» es exactamente igual que las versiones aparecidas hace aproximadamente un año para los sistemas 8 y 16 bits de Nintendo. Los mismos enemigos (eso sí, variados y con una más que aceptable definición), las mismas fases, la misma combinación de shoot'em up y la misma endiablada dificultad.

Aunque las comparaciones son generalmente odiosas, en esta ocasión dicha similitud habla en favor de este juego. En cualquier caso, no está al nivel de la última entrega que tenía al androide como protagonista.

Boke



MEGA DRIVE



ARCADE SEGA Flyng Edge

Nº jugadores: 1

Vidas: 1, 2 ó 3

Nº de fases: 8

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0, 1 ó 2

Megas: 8

Gráficos

Villanos en motocicleta, máquinas, las calles de Detroit... Buena definición y escasa originalidad.

81

Música

Buenos temas de heavy metal, la música que mejor acompaña la trepidante acción de Robocop.

82

Sonido FX

No está, ni de lejos, al nivel de otros lanzamientos que tienen al ciberpolicía como protagonista.

76

Jugabilidad

La variedad de las fases, el fácil control y el poder destructivo del protagonista completan un buen nivel.

83

Adicción

Presenta unos niveles de dificultad de alucinar en colores, suponiendo todo un reto acabar una fase.

80

Total

Robocop ha corrido distinta suerte en sus numerosas apariciones en el mundillo consolero. Ésta no es la mejor versión.

82

Lo Mejor

• La excelente jugabilidad que presenta, al nivel de otros Robocop.

Lo Peor

• Una endiablada dificultad que puede acabar con los nervios más templados.

LO MÁS

NUEVO

EL CHUPASANGRE



Dracula

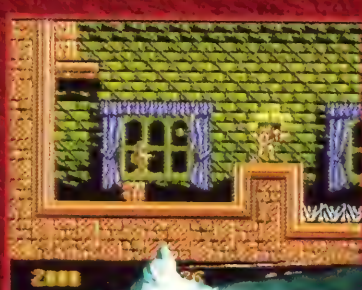
Cuando de la noche a la mañana aparece en el mundillo consolero un tema atractivo, se abre un manantial increíble del que chupan todas las consolas. Ya sucedió con «Jurassic Park» o con «Mortal Kombat», y en los últimos meses está ocurriendo lo mismo con «Dracula».

Las aventuras de Jonathan Harker como matavampiros han trascendido más allá de la literatura y el cine, para convertirse en una plaga de videojuegos. Ahora le ha tocado el turno a la NES, que siempre recibe con los brazos abiertos cualquier novedad con los mínimos visos de poseer calidad. Y ése es el caso de este cartucho. Un juego que, sin ser una maravilla de la técnica, cumple perfectamente su cometido de divertir y entretener.

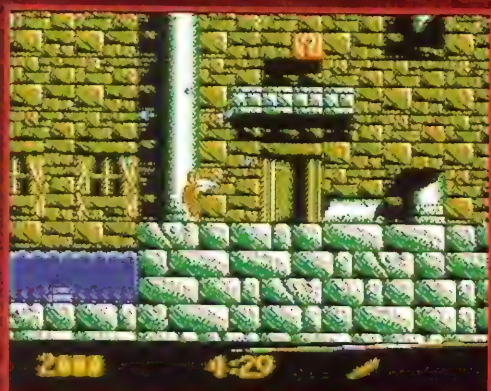
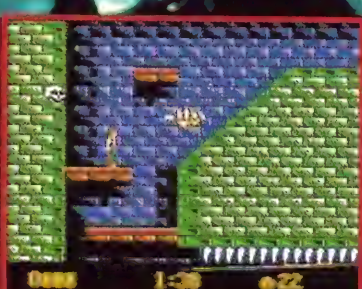
«Dracula» contiene un desarrollo básicamente plataformero, en el que os encontraréis con toda clase de espectros salidos de las más horribles pesadillas. El valiente que ose enfrentarse a estas hordas de la oscuridad tendrá que recorrer siete peligrosas fases, y para más inri deberá hacerlo sin los tradicionales ajos y las protectoras cruces. Es más, sólo podrá valerse de su habilidad, un corto cuchillo y algunas piedras.

Al final de cada fase, y para no perder la costumbre, el protagonista de la aventura se verá las caras con un enemigo final de enormes proporciones. Puede ser un espectro del que sólo podréis ver su sombra, las juguetonas novias de Dracula o un zombie con "muy malos gusanos". Da lo mismo, el caso es que separan al valiente Harker de su amada Mina, futura esclava del conde Dracula si alguno de vosotros no lo remedia pronto...





Una terrorífica aventura que tiene como protagonista al vampiro más famoso de todos los tiempos te está esperando en la 8 bits de Nintendo.



Ni más ni menos que lo justo

Sin desmerecer a nadie, parece que todos se han puesto de acuerdo para llenar el mercado de versiones mediocres de este clásico del terror. ¡Ojo!, no he dicho malas. La versión de NES resulta entretenida y jugable, pero carece de esa chispa que te atrapa y te hace disfrutar de verdad.

Los gráficos son simplones y la calidad sonora deja bastante que desear. Quizá lo más reseñable sea la aventura que se propone, especialmente dedicada a los incondicionales de la mezcla plataformas/acción.

Teniente Ripley



NINTENDO



PLATAFORMAS SONY Psygnosis/Probe

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 2

Gráficos

Buena ambientación y enemigos horripilantes, pero falta nitidez en la definición de los decorados.

76

Música

No es la música que más le puede ir a Dracula. Le falta horror y morbo, aparte de algo más de calidad.

69

Sonido FX

Los efectos carecen de fuerza y resultan escasos y redundantes. Se reducen a lo imprescindible.

65

Jugabilidad

El juego es divertido y de fácil manejo, pero termina haciéndose repetitivo.

78

Adicción

La falta de continuaciones disminuye enteros a un cartucho que puede atrapar... por poco tiempo.

77

Total

Puede divertir a cualquier jugador con muchas ganas de pasárselo bien. Pero ten por seguro que no te emocionará.

77

Lo Mejor

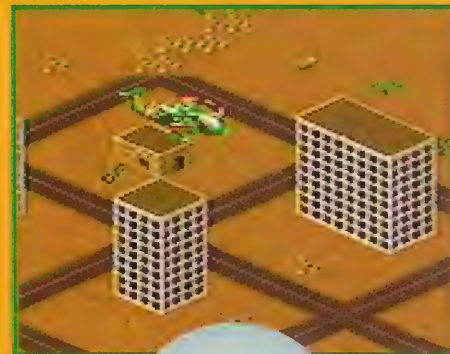
• Es divertido y jugable...

Lo Peor

• ... aunque no todo lo que se podía esperar.

LO MÁS
NUEVO

DESERT STRIKE



SEGA
GAME GEAR



OPERACIÓN: TORMENTA DEL DESIERTO

Por fin llega la versión portátil de uno de los programas con más solera dentro del mundo de las consolas. «Desert Strike» ya sabe lo que es triunfar en Mega Drive, Super NES y Master System, y ahora se prepara para hacerlo en Game Gear. Además, en esta ocasión han sido los chicos de Tiertex («Rolling Thunder» o «Super Kick Off») los encargados de esta conversión del clásico de Electronic Arts.

El desarrollo es prácticamente idéntico (salvando las distancias) a las anteriores versiones. Una vez más nos encontramos con el poderoso helicóptero Apache dispuesto a solventar cuatro campañas repletas de variopintas y originales misiones.

Los más «enterados» recordaréis que en este cartucho se combina la estrategia y la acción de forma inteligente y adictiva. Así, durante el juego será posible destruir objetivos, rescatar prisioneros, secuestrar oficiales, escoltar autobuses, y un largo etcétera. Pero el piloto no sólo tendrá que intentar cumplir estas tareas, sino que deberá estar muy atento a que su helicóptero no se quede sin municiones, fuel o blindaje, que para eso está el apoyo logístico.

Esta vez, eso sí, se utilizan sólo tres botones para realizar las funciones que antes realizaban cuatro. Pero como ya se demostró en Master System, no supone un gran inconveniente. Todo lo que hay que hacer es armarse de valor y no defraudar al alto mando.

No hay cuarto malo

Un programa en el que todas sus versiones han sido sobresalientes, no podía fallar en este nuevo formato. Por supuesto, este juego no cuenta con el espectacular sonido de las versiones de 16 bits ni con su calidad gráfica, pero dentro de su nivel está a la altura de los mejores.

Además, los aspectos más importantes como la jugabilidad y la adicción siguen intactos, completando un car-

tucho que no debe faltar en vuestro repertorio.

Lolocop

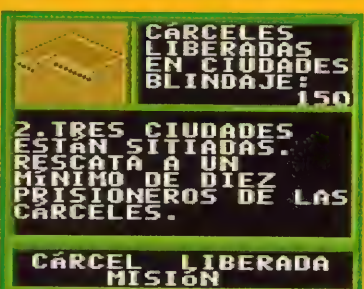
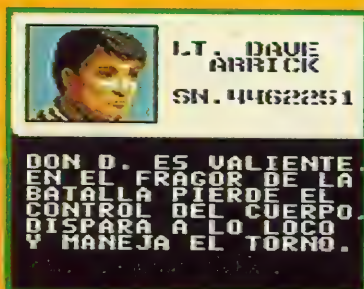


Al igual que en las anteriores versiones, durante el juego podréis disfrutar de espectaculares imágenes como ésta en los momentos más importantes.



• Mapa •

Este maravilloso mapa será vuestro más fiel compañero a lo largo de toda la aventura. En él podréis ver la ubicación de los objetivos y las zonas de aterrizaje, además de ayudaros a comprobar las rutas más seguras para cada viaje.



GAME GEAR



ACCIÓN DOMARK Tiertex

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 4

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 4

Gráficos

Aunque el tamaño no permite grandes alardes, la mayoría de los objetos están muy bien realizados

84

Música

No es precisamente el aspecto destacable del juego. Su presencia es casi testimonial.

79

Sonido FX

Es casi imposible diferenciar el sonido de los disparos de cualquier otro.

78

Jugabilidad

Esto ya es otra cosa. Fácil manejo, infinidad de posibilidades durante el juego, etc.

88

Adicción

La ajustada dificultad y el aceptable número de misiones permiten que haya juego para rato.

86

Total

La cuarta versión «Desert Strike» no desentona con el resto. Una vez más, se trata de un gran juego.

86

Lo Mejor

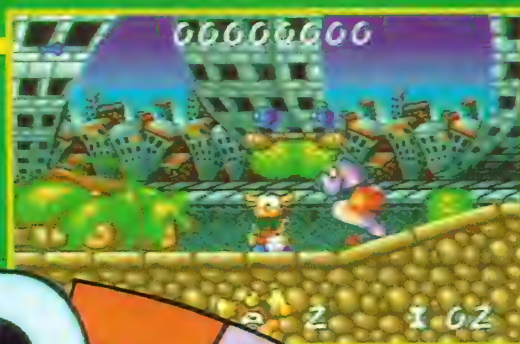
- Las posibilidades que ofrece el programa.
- La originalidad del desarrollo (dentro de los juegos para portátiles)

Lo Peor

- Sin duda, el aspecto sonoro en general.

LO MÁS

NUEVO WONDER DOG



UN SABUESO SIN SOCIOS

En la tercera galaxia según giras a la derecha, existe un pequeño planeta llamado K-9. Sus simpáticos habitantes se llaman Wonders, y su entrañable apariencia oculta una gran tecnología. Se han montado un mundo a base de ciudades llenas de huesos y buena comida. No en vano se trata de una avanzadísima raza de perros con orejas largas y amplia sonrisa.

Tan atractivo es su mundo que los Pitbulls se han decidido a quedarse con él por la fuerza. Así, las posibilidades de esta pacífica raza han quedado reducidas a una remota esperanza. ¿Habéis visto Superman? Pues ellos también. Por eso, han cogido a su cachorro más prometedor, lo han introducido en una nave espacial y con una inyección de vitaminas lo han mandado a la Tierra para que se entrene.

El accidentado aterrizaje y la indiferencia de algunos humanos (echad un ojo a la intro) no ha desanimado al pequeño cachorro Wonder. Así que se ha plantado su disfraz de héroe y ha empezado a perfeccionar sus increíbles habilidades. Y es que saltar, correr y disparar estrellas cósmicas a lo largo y ancho de ocho mundos no será nada sencillo, sobre todo si tiene que enfrentarte a una hilarante colección de criaturas espaciales.

Desde las bucólicas praderas de Bunny Hop al planeta Foggia, nuestro cachorro deberá husmear el camino de regreso a su planeta sorteando las pruebas más difíciles. Por si fuera poco, los mapeados de estos extraños mundos son tan retorcidos que hasta un sabueso puede perderse. Menos mal que estos exóticos parajes esconden agradables sorpresas: hay toneladas de huesos que bien digeridos pueden proporcionar una vida extra, sonrisitas de inesperados efectos y alas mágicas más efectivas que un bote de Micebrina.

Ya sé que parece imposible que puedan servir de algo cuando tienes delante a un cazador apuntándote con una escopeta de dos metros de largo, pero recuerda que este perrito es un Wonder Dog del linaje de los K-9. Y eso es toda una garantía.

MEGA CD

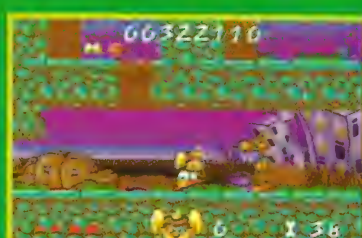




Los Enemigos

Estos enormes bichejos serán los encargados de complicarte la vida al final de cada fase. Que no se te encojan las estrellas al ver su cara de malas pulgas, porque en realidad es muy sencillo deshacerse de ellos. Basta con que observes sus movimientos, aprendas su rutina de ataque y encuentres el punto justo donde les duele. Por ejemplo, a las comadreas tendrás que explotarlas los globos uno a uno, mientras que al fumador lo que más le fastidia es que le obligues a tragarse el humo de su propio cigarrillo.

Aquí tenéis una muestra de la fauna que aguarda impaciente vuestra llegada. ¿Os atrevéis con ellos?



Divertido, pero no aprovecha las cualidades del CD.

GRÁFICOS CD

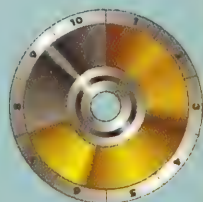
Los preciosistas y variados decorados os harán viajar por planetas llenos de color y fantasía. Además, los personajes están perfectamente definidos en todos sus movimientos y actitudes, pero tampoco se aprecia en ninguna parte la verdadera capacidad de un formato tan poderoso como el CD.

Es un gran juego que podría haberse desarrollado perfectamente para un cartucho de Mega Drive.



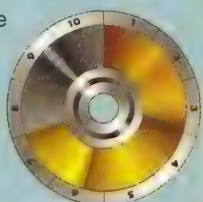
SONIDO CD

Las melodías son alegres y divertidas, muy a tono con el resto del programa. Sin embargo, carecen de variedad y son todas demasiado parecidas. Sobre un total de veinte temas, sólo se podrían salvar de esta monotonía algunas excepciones dignas de resaltar. El resto no deja de ser un acompañamiento simbólico, que puede terminar aburriendo hasta a los oídos menos exigentes.



MEMORIA CD

Como viene siendo habitual, la intro es el único apartado que se aprovecha de la memoria de esta máquina. En el resto del juego se encuentran muy pocas cosas que justifiquen la utilización de este soporte. Lo mínimo que se podía haber intentado era alargar el juego, ya que sus ocho fases terminan haciéndose tan cortas que se te habrá acabado la diversión en el momento en que le estés cogiendo el gusto.



LO MÁS NUEVO



Esta cara de pazguato es la que se le queda a Wonder Dog después de recibir algún inoportuno impacto. Claro que habría que ver la tuya si este golpe supusiera el final de tu última vida justo cuando tenías a tu merced el juego.

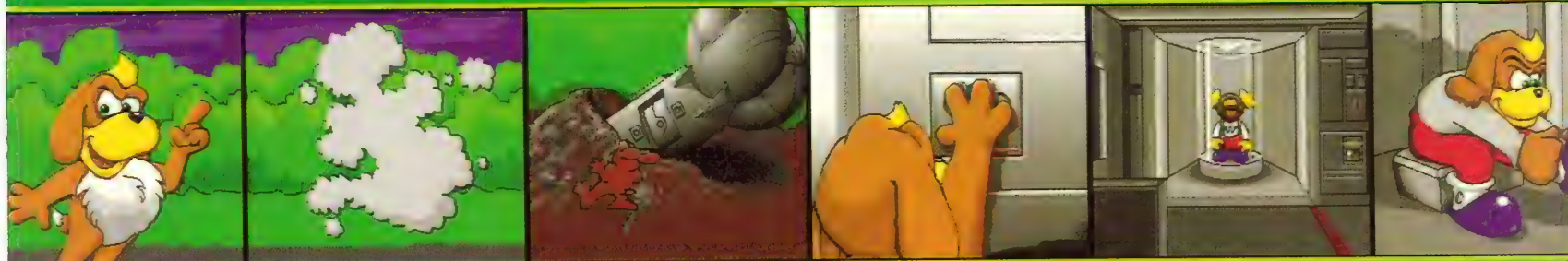
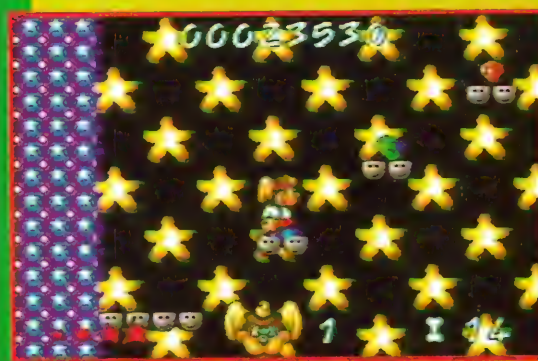


El Planeta Raro (curioso nombre) se compone de enemigos aislados que tienen casi la categoría de guardianes fin de fase. La simpleza de este mundo esconde un buen número de sorpresas que tendrás que descubrir con habilidad.



Bonus canis

Una plataforma inesperada puede hacer ascender a nuestro peludo amigo hasta escondidas fases de bonus repletas de joyas. Y mucho ojo, porque es posible que haya varias entradas en el mismo mundo. Si te esmeras, encontrarás a un simpático payaso que te invitará a hacer sonar todas las campanas de su circo. Puedes recibir una sorpresa morrocotuda, pero tendrás que descubrirla tú solito...



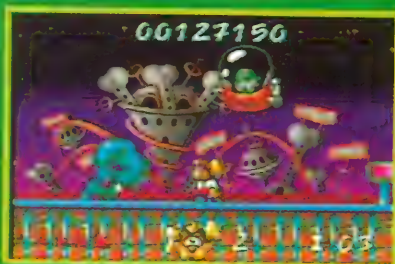
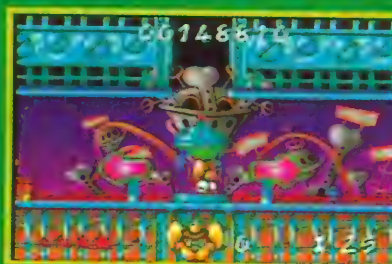


Una sonrisa, por favor

En cualquier rincón de cualquier fase, pueden aparecer unas divertidas sonrisitas que conseguirán poner "meditabundo" a nuestro can. Una vez que las hayas localizado y cogido, la fase se volverá más sencilla, pues aparecerán nuevas plataformas donde antes no había nada. Si encuentras un lugar aparentemente inaccesible, ponte a buscar sonrisas. Seguro que hay alguna esperando ser encontrada.



Este simpático perrito es capaz por sí solo de salvar su planeta del desastre. Y es que es cierto eso de que no debes fiarte nunca de las apariencias.



Lo bueno breve, es menos bueno

Wonder Dog, como todos los cachorros, es encantador, simpático y divertido. Tiene calidad técnica y una sorprendente jugabilidad. Su precioso y adictivo desarrollo guarda las suficientes sorpresas como para entusiasmar y picar a cualquier jugador. Con todo esto, o mucho me equivoco, o Core no dejará pasar la oportunidad de hacer reaparecer a esta simpática mascota en más de un juego.

El único manchón en la desenfundada carrera de este héroe es la posibilidad de que se te haga demasiado corto. Los passwords y una dificultad un tanto escasa pueden hacer que acabes el juego justo cuando más te estabas divirtiendo. Una pena, porque este compacto es capaz de producir el mismo efecto que un cachorro perdido de ojos tiernos: no permitir que te separes de él.

Teniente Ripley



MEGA CD



PLATAFORMAS JVC Core

Nº jugadores: 1
Vidas: 3

Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords

Gráficos

Preciosos, coloristas y llenos de detalles. Es de alabar la variedad de escenarios y enemigos, con una buena definición.

89

Sonido

Hay veinte melodías diferentes, pero salvo algunas excepciones, son todas demasiado parecidas.

85

Jugabilidad

Cuesta acostumbrarse al extraño disparo de Wonder Dog, pero el resto de sus habilidades te sorprenderán por su comodidad.

89

Adicción

La variada sucesión de fases te empuja a querer descubrir las sorpresas que tiene preparadas este can interplanetario.

90

Total

Wonder Dog se convertirá en uno de esos juegos que hacen saga. Tiene todo lo necesario: calidad técnica, jugabilidad y simpatía.

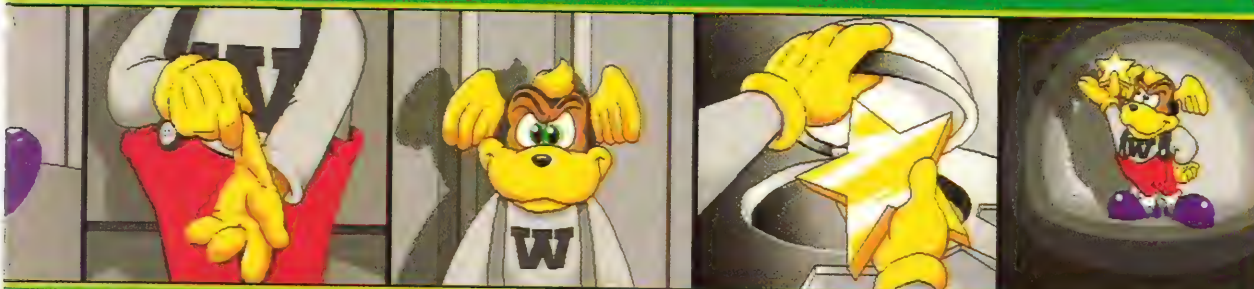
87

Lo Mejor

- La perfecta definición de escenarios y personajes.
- Los passwords.

Lo Peor

- Que las continuaciones te manden al principio de la fase.
- Para los virtuosos puede resultar demasiado fácil.



LO M A S

NUEVO

¡CORRE, QUE TE PILLA!

LOONEY TUNES

Road Runner

**ENTENDIDO
SUPER NINTENDO**

Correcaminos. "Maximus rapidum". "Acceleratus increblum". Coyote. "Hambrientus incontrolabum". No penséis que os intentamos dar una lección de Ciencias Naturales, para eso ya vais al colegio todos los días. Tampoco nos ha dado por escribir en latín, así que no pongáis esa cara de susto. Simplemente, es una manera de empezar a

hablar de los dos protagonistas del juego que nos ocupa.

Estos dos personajes continúan con sus endiabladas carreras por el desierto, en una persecución sin fin. Cuchillo y tenedor en mano, el Coyote espera cazar al apetitoso Correcaminos para prepararse una succulenta cena. Pero el patilargo animalito es más listo que el hambre, y no está dispuesto a que nadie le atrape.

El desierto se convertirá en una pista de carreras plagada de obstáculos naturales, que el Correcaminos debe superar si

quiere llegar vivo al final de los cuatro niveles que componen cada una de las cinco fases del juego. Por supuesto, además de saltar, plataformear y esquivar al hambriento animal que le persigue, se encontrará con diversos bichos que viven en el desierto. Escorpiones, monos y demás suponen un serio problema, pero un buen picotazo a tiempo le dejará el camino libre.

También a picotazos, podrá abastecerse de alpiste (añade energía a su contador de velocidad) y abrir cajas que ocultan vidas extra, corazones... Por su parte, el Coyote intentará atraparle con dinamita, catapultas, patines, explosivos "correcaminos" y demás ingenios "marca ACME", por supuesto.

Saca el máximo partido a tu velocidad, atraviesa el desierto y consigue que el Coyote se dé por vencido y busque otra víctima que le sirva de cena. A fin de cuentas, eres el Correcaminos, el animal más rápido del Cañón del Colorado.



Tras muchos años tratando de dar caza al Correcaminos en la televisión, el Coyote va a intentarlo ahora en el mundillo consolero.



LO MÁS

NUEVO

Aparte de su capacidad de salto y de su velocidad, el Correcaminos cuenta con un arma demoledora: su pico. Gracias a él no habrá animal del desierto que se le resista.

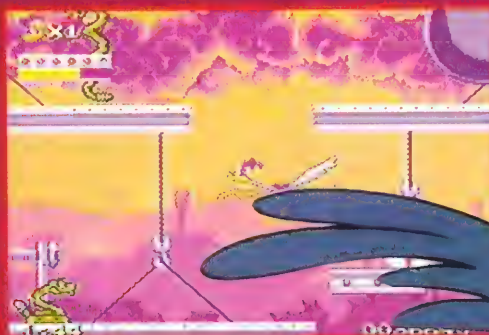
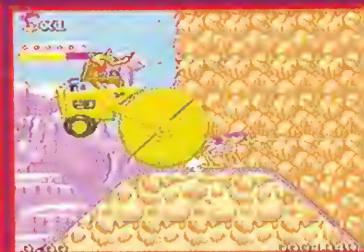
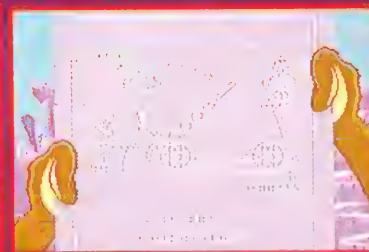


Divertido, rápido y alucinante

Los chicos de Sunsoft han sabido captar toda la esencia de los dibujos animados protagonizados por el Correcaminos y Wile E. Coyote, para ofrecernos un juego que presenta todos los ingredientes de los conocidos "cartoons" de la Warner. Y es que las aventuras de estos eternos adversarios poseían todos los ingredientes para generar un cartucho genial. Con una historia de lo más sencilla (la inacabable persecución que el Correcaminos sufre por parte del Coyote) se ha generado un juego de plataformas ágil, dinámico, divertido y, sobre todo, muy entretenido.



Cruela de Vil



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS SUNSOFT Sunsoft

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 0

Megas: 8

Gráficos

Extraordinarias animaciones (sobre todo la del Coyote), scroll suave y escenarios muy conseguidos.

88

Música

Se explota demasiado la música de los dibujos animados, que aunque es simpática, llega a cansar.

86

Sonido FX

Aunque no abundan, es una auténtica gozada escuchar el típico "beep, beep" del Correcaminos.

84

Jugabilidad

Conducir al Correcaminos a las plataformas adecuadas y subir las empinadas rampas requiere práctica.

82

Adicción

Si os gustan los dibujos animados y las plataformas os lo pasaréis bomba, pese a la dificultad del juego.

84

Total

Una divertida conversión de un clásico de la Warner, en la que veréis todos los ingredientes que han dado fama a sus protagonistas.

84

Lo Mejor

• El Coyote y el Correcaminos constituyen, con sus animaciones y locas persecuciones, la gran baza de este cartucho.

Lo Peor

• La dificultad llega a ser desquiciante.
• Si además no hay continuaciones, ni password, ni nada de nada...
• El difícil control del Correcaminos.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBODOD, JOE MONTANA, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

**¡EXCLUSIVAMENTE PARA
MEGAJUGONES!**

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passwords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

**Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco,
¡¡PÍDENOSLO!!**

**SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA
GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE**

Nombre y Apellidos:

Dirección:

Localidad: Provincia:

Código Postal: Teléfono:

☐ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.

☐ Enviádmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.

☐ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

HC Número

Fecha de caducidad:

**PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL
TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL
CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72**



P.V.P. 1.500 pts.

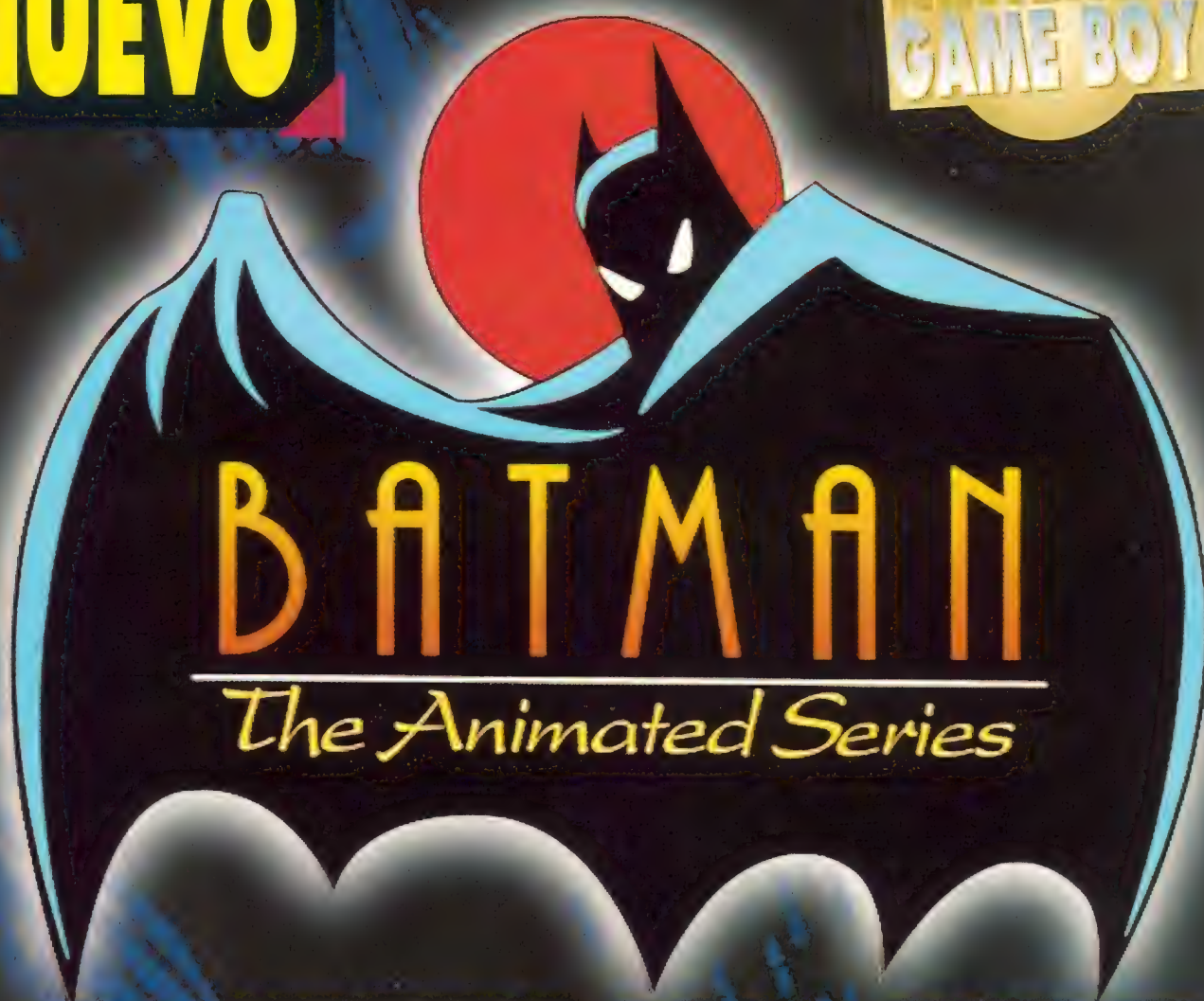
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4
San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

LO M A S

NUEVO

**NINTENDO
GAME BOY**



EL QUINTETO DE LA MUERTE

De nuevo el Señor de la Noche se pasea con toda su fuerza por la portátil de Nintendo. En esta ocasión, nos encontramos con un Batman basado en la serie de dibujos animados de la que toma nombre el cartucho, para presentar cinco aventuras diferentes en la que se enfrentará con otros tantos villanos tan conocidos como él.

La acción comienza cuando una sonora carcajada invade la tranquilidad de Gotham City. El Joker ha conseguido evadirse de Arkham Asylum y parece dispuesto a que sus planes triunfen de una vez por todas. Para ello, ha inundado Gotham con unos "adorables" ositos de peluche. Pero estos muñecos aparentemente inofensivos, ocultan potentes explosivos con los que planea destruir la ciudad.

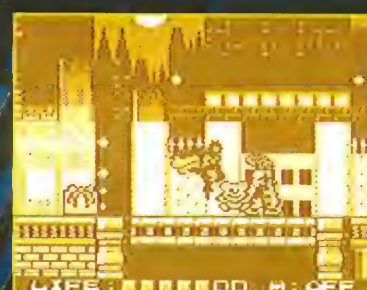
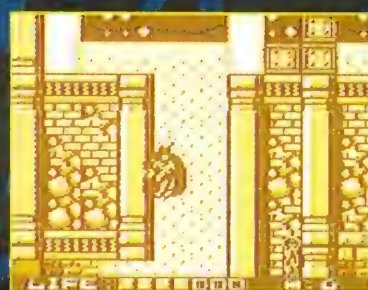
Pero esto es sólo el principio, ya que la mala suerte, o un pésimo

sistema de seguridad, ha posibilitado que Mr. Freeze, el Espantapájaros, Catwoman, Hiedra Venenosa y el Pingüino se hayan escapado también del manicomio de Gotham. Todos ellos aprovecharán la oportunidad para, por turnos (o lo que es lo mismo por fases), tratar de acabar con su "Talón de Aquiles".

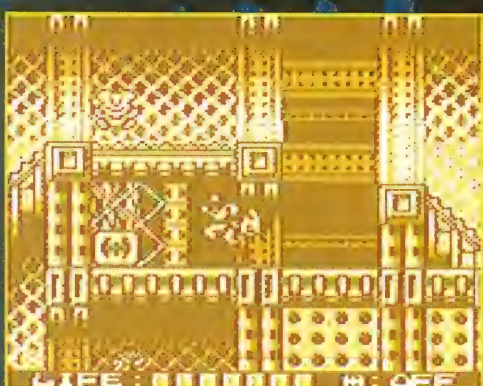
Aunque claro, por mucho héroe que sea uno cinco enemigos son muchos, y además, qué demonios, una ayudita nunca viene mal. Y en esta ocasión llega personificada en la figura de Robin, el Chico Maravillas, que no tardará en acudir en auxilio de su maestro y mentor cuando los adversarios se acumulen. Así, podrás asumir la personalidad de Batman o de Robin según el desarrollo del juego, para poner a todos estos criminales de nuevo a buen recaudo.

Ya sabes, surca los cielos de Gotham y, amparándote en las sombras, dales a todos estos criminales una buena lección. De este modo sabrán quién es el verdadero Amo de la Noche.

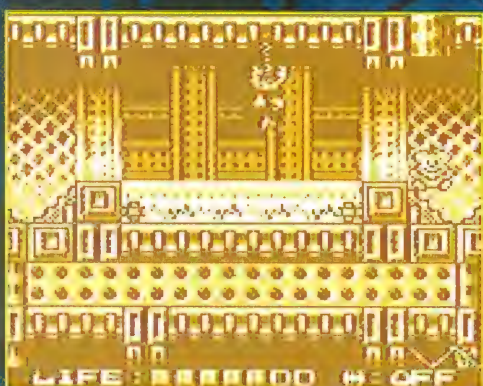




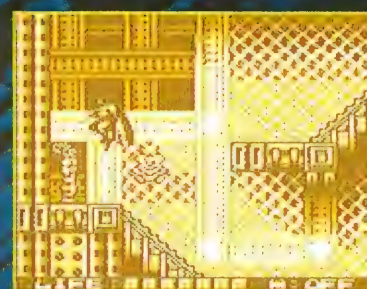
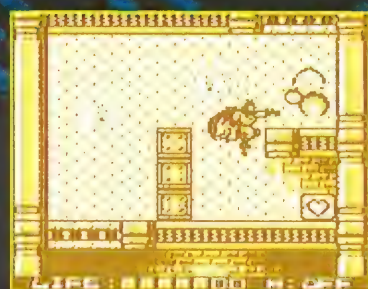
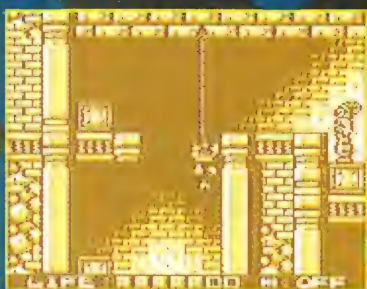
Seguro que habéis disfrutado más de una vez con los episodios de Batman, tanto en comic como en serie de dibujos animados. Pues bien, ahora han sido llevados a la portátil de Nintendo con toda su intensidad.



Mientras recorres los tortuosos caminos que te conducirán a cada villano, encontrarás ítems como el que te mostramos aquí. Éste en particular es el que te proporcionará "batarangs" para arrojar a los malos.



Los secuaces del Joker son los primeros adversarios con los que lucharás. Y cuando acabes con ellos, te espera su jefe, el asesino más bromista de la Historia, para tratar de derrotarte de una vez por todas.



LO MÁS

NUEVO



Surcando los cielos de Gotham City y buscando cobijo en las sombras de la noche, Batman no dudará ni un solo instante en plantar cara a cualquiera que se encuentre al otro lado de la ley.



"HA! HA! HERE'S A CUTE, FUZZY EXPLODING BEAR FOR ALL THE PEOPLE OF GOTHAM CITY!"



"THE PEOPLE OF GOTHAM CITY WILL BE 'BURSTING' WITH LAUGHTER BY TOMORROW MORNING!"



"HEY BATMAN, LET THE PEOPLE KNOW WHO'S REALLY IN CONTROL IN GOTHAM CITY!"



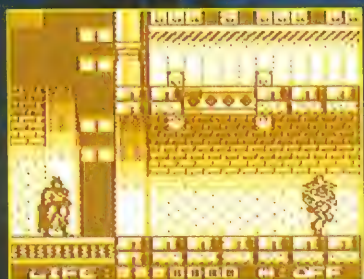
Los enemigos más famosos del hombre murciélago han asaltado la Game Boy con intenciones nada agradables. ¿No vais a pararles los pies?

A todo Batman

Nos encontramos ante una conversión para la portátil de Nintendo de los dibujos animados basados en la creación de Bob Kane, con todo lo que esto conlleva: las fases se convierten en episodios, en los cuales el protagonista debe enfrentarse a sus enemigos más famosos. Por si fuera poco, el juego presenta otro gran aliciente, ya que Robin también participa ayudando a su mentor.

Si bien el cartucho de Konami que nos ocupa no está a la altura de «Batman 2» en lo que se refiere al movimiento y la animación del «Hombre Murciélago», lo cierto es que se trata de un juego con un gran atractivo gráfico. En conclusión, un cartucho bien ambientado, que conseguirá algo más que entusiasmar a los fieles seguidores de Batman.

Cruela de Vil



GAME BOY



PLATAFORMAS KONAMI Konami

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 2

Megs: 2

Gráficos

Buenísima recreación de Gotham City con escenarios diferentes para cada episodio del juego.

83

Música

Las melodías que acompañan la acción son las mismas que los dibujos en que se basa el cartucho.

80

Sonido FX

Salvo los que se escuchan en la presentación de cada fase, se reducen a meros disparos y explosiones.

75

Jugabilidad

Aunque los movimientos son fáciles de realizar, será bastante complicado derrotar a todos los villanos.

85

Adicción

Episodios independientes, los enemigos más famosos de Batman y la presencia de Robin. ¿Quieres más?

87

Total

El Señor de la Noche se pasea por Game Boy con toda su fuerza y su poder de convocatoria.

84

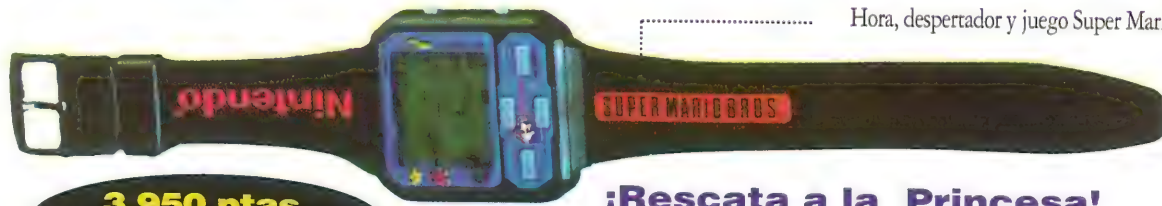
Lo Mejor

- Poder jugar con Robin.
- Luchar con los enemigos de Batman.
- La concepción del juego según fases o episodios independientes.

Lo Peor

- Lo difícil que ponen las cosas el Joker y compañía, especialmente Mr. Freeze.

¡Ha llegado tu hora!



Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!



Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Sin gastos adicionales de envío

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!



Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!



Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!

¡Nuevo en España!

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

☐ Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas. ☐ Reloj ZeldaP.V.P. 3.950 ptas.

☐ Reloj Super Mario BrosP.V.P. 3.950 ptas.

☐ Reloj Watch Boy P.V.P. 2.500 ptas.
NOMBRE APELLIDOS

NOMBRE.....APELLIDOS.....
DOMICILIO.....

CODIGO POSTAL (imprescindible)..... TELEFONO.....

Forma de pago:

☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº

☐ Tarjeta de crédito VISA nº

☐ Tarjeta de crédito VISA n°

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

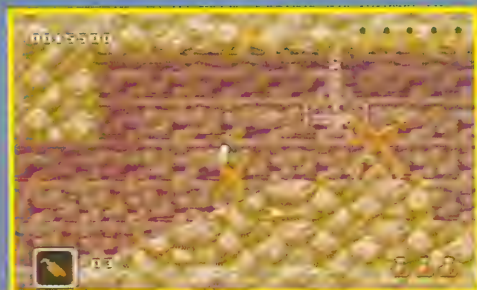
Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma: _____



LO MÁS NUEVO



AJOS PARA QUÉ OS QUIERO

Durante el día se refugia en las sombras, mientras duerme el sueño de los condenados en su ataúd. Y cuando cae la noche, despierta para continuar su caza sin fin. Es el conde Drácula, el Señor de la Oscuridad. Un ser capaz de adoptar la forma de sanguinarias criaturas para conseguir su sustento, la sangre humana. No conoce la piedad ni la compasión, y su visita significa un destino peor que la muerte: la vida eterna en forma de muerto viviente.

Ahora, el rey de los vampiros ha fijado su mirada en la bella Mina Murray, y tú, en el papel de Jonathan Harker, deberás clavarle una estaca en el corazón para poner fin a su existencia y liberar así el alma de tu amada.



Con este objeto, afrontarás siete fases plagadas de criaturas de la noche, en las que recorrerás desde las profundidades de los bosques de Transilvania a la guarida del singular monstruo, pasando por el mismísimo corazón de Londres. Y si logras concluir las con éxito, tendrás que enfrentarte al propio conde Drácula.

Aparte de la protección que te ofrecerán los ajos y los crucifijos, contarás con el inestimable apoyo del profesor Van Helsing. Este gran experto en vampirología te ofrecerá, además de sus valiosos consejos, armas que te ayudarán a acabar con todos los seres infernales que salgan a tu paso.

Pero por mucho que te aconsejen y que te ayuden, poner fin a la existencia de Drácula depende únicamente de ti. Y ahora tienes una oportunidad irrepetible de conseguirlo...



Un mordisco poco profundo

Como buena aficionada al terror y a los videojuegos, me duele en el alma tener que decir que la conversión para Mega Drive del libro de Bram Stoker se ha quedado en un mero atisbo de lo que podría haber sido un gran cartucho.

La historia cuenta con los ingredientes necesarios para ello, pero no se han plasmado como se merecían. Harker aparece como un mazacote de bruscos movimientos, y lo mismo ocurre con sus enemigos. Al menos, nos queda el resultado final: un extenso juego de plataformas que se limita simplemente a entretener.



Cruela de Vil



No te asustes si al girar la cabeza te encuentras con un terrible monstruo volador, y echa mano al arma más adecuada.



Jonathan Harker tendrá que atravesar ambientes tan téticos como éste para llegar hasta su objetivo.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS SONY IMAGESOFT Psygnosis

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 2

Megas: 8

Gráficos

El movimiento de los sprites es muy rígido y los escenarios han quedado simplones y pobres.

72

Música

La banda sonora (que debía poner los pelos de punta) se limita a un machacón sonido de fondo.

70

Sonido FX

Destacan las carcajadas de Dracula cada vez que nos acercamos al final de una fase.

70

Jugabilidad

No resulta difícil controlar a Harker, aunque claro, a ello contribuye lo limitado de sus movimientos.

75

Adicción

Su mayor baza es la posibilidad de enfrentarnos al conde Dracula en sus diferentes formas.

76

Total

Nos encontramos ante un cartucho bastante fiel a la novela original. Pero no pasa de ser un juego que se limita a cumplir sin más.

74

Lo Mejor

- Los tres niveles de dificultad.
- Encontrarnos cara a cara con Dracula al final de todas las fases, que, además, son bastante extensas.

Lo Peor

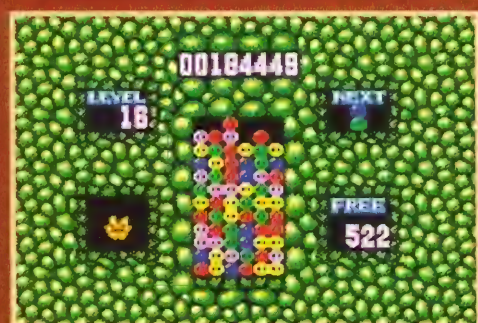
- Es una pena que no se hayan aprovechado a fondo las posibilidades que ofrecen los 16 bits de Sega.

LO M A S

NUEVO



ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

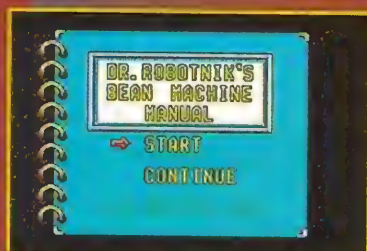
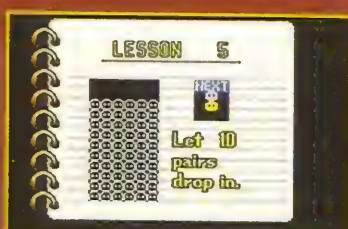
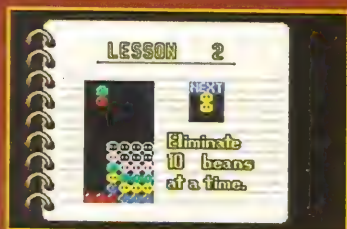


Y LA DIVERSIÓN SE
VISTIÓ DE JUDÍA

Robotnik's Mean Bean Machine es un juego de compleja simplicidad, y de un ritmo trepidante y divertidísimo. Muchos de vosotros lo conoceréis de las recreativas con el nombre de «Puyo-Puyo» y ya sabréis sobradamente sus virtudes y su mecánica. Pero para los que no tengáis la suerte de haberlo probado, os diremos que es una simpática variación sobre el súper adictivo «Tetris», sólo que en lugar de unir piezas para formar líneas completas tendréis que enlazar judías del mismo color en su frenética caída hacia ningún sitio.

Estas malvadas judías "made in Robotnik" se presentan por parejas y pueden girar sobre sí mismas. El sencillo planteamiento de juntar cuatro de ellas empieza a complicarse cuando vuestro rival (máquina o humano) se dedique a llenar vuestra pantalla de incansables burbujas transparentes. Así que habrá que devolverle la jugada. Colocando las judías con habilidad, tendréis que conseguir que al deshacer un grupo, las piezas se reajusten para hacer explotar otro, y otro... De este modo, cuantas más "olas" logres con una jugada, más burbujas caerán en la pantalla de tu adversario y más cerca estarás de la victoria.

Si jugáis contra la computadora, deberéis destrozar a doce hábiles bichejos antes de poder enfrentaros con el mismísimo Robotnik. Pero también tenéis otras opciones (a cuál más divertida) que os garantizarán horas y horas de desbordante diversión. Y es que Robotnik no hace las cosas a medias.



Modo puzzle

Los chicos de Sega han incluido una opción que no aparecía en el juego de Mega Drive: resolver el puzzle que nos presenta amablemente el Dr. Robotnik. Unas veces será tan fácil como hacer desaparecer diez judías transparentes. Pe-

ro otras resultará tan complicado como realizar cinco "olas" seguidas. Menos mal que los passwords evitarán que te vuelvas loco del todo.

Esta lluvia de judías blancas solo puede significar una cosa. Tu rival ha conseguido juntar un buen número de frijoles y está a punto de acabar contigo. Pero no te rindas, si has preparado bien la estrategia, aún puedes derrotarle.



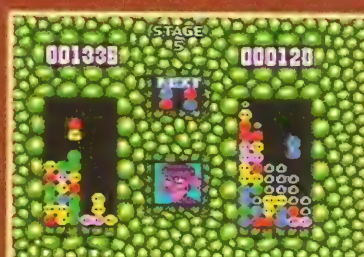
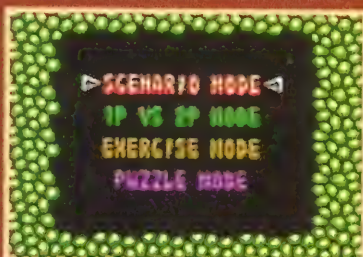
En una palabra:
divertido.

No es posible jugar una partida a «Robotnik's Mean Bean Machine». ¡Una partida! Cielos, eso es insoportable. No puede haber tortura peor que obligarte a jugar "sólo" una partida. Quien pruebe este cartucho, se verá obligado a jugar, jugar y jugar hasta que al cerrar los ojos no vea más que judías asesinas lloviendo del cielo (sensación que recordarán los viciosos del «Tetris»).

Decir adictivo es poco, y eso que los gráficos son simplones y el espacio de pantalla minúsculo. Pero

qué más da cuando las judías invaden tu consola a ritmo frenético...

Tte Ripley



MASTER SYSTEM



INTELIGENCIA SEGA Sega

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 13

Niveles de Dificultad: 5

Continuaciones: Passwords

Megas: 2

Gráficos

No hacía falta un gran despliegue gráfico, pero de ahí a que la pantalla tenga un tamaño ridículo...

69

Música

Las musiquillas acompañan con simpatía pero con reiteración. No creo que las prestes mucha atención.

75

Sonido FX

Los efectos son adecuados y simpáticos, claro que la mecánica del juego no permite mucha variedad.

74

Jugabilidad

Es sencillo, manejable y divertido. Tan apasionante como el «Tetris», con la ventaja del modo "versus".

90

Adicción

No descubrirás lo que es auténtica adicción hasta que enganches a un amigo y te "piques" con él.

92

Total

Es sin duda el sustituto del «Tetris». Alegre, simpático y adictivo, es la mejor elección que podrías hacer para tu Master.

85

Lo Mejor

- El modo versus.
- La inclusión de una opción nueva: el puzzle.
- Lo adictivo que es.

Lo Peor

- El reducido espacio de la pantalla de juego.
- Que Cruela de Vil no termine de cogerle el tranquilo.

LO MÁS

NUEVO

NINTENDO
GAME BOY

UNA LEYENDA EN EL RING

De nuevo nos encontramos con el mejor boxeador de todos los tiempos en la categoría de los pesos pesados, dentro de una pantalla de videojuego. Sólo que esta vez Cassius Clay, alias Muhammad Ali, se ha visto "obligado" a introducir su enorme humanidad en la pequeña Game Boy.

Los responsables de esta situación son los mismos que realizaron el programa de idéntico nombre y similares características para Mega Drive. En efecto, Virgin ha transportado a Muhammad Ali desde los 16 bits de Sega hasta la portátil de Nintendo. Y el resultado ha sido muy parecido: un buen programa de boxeo.

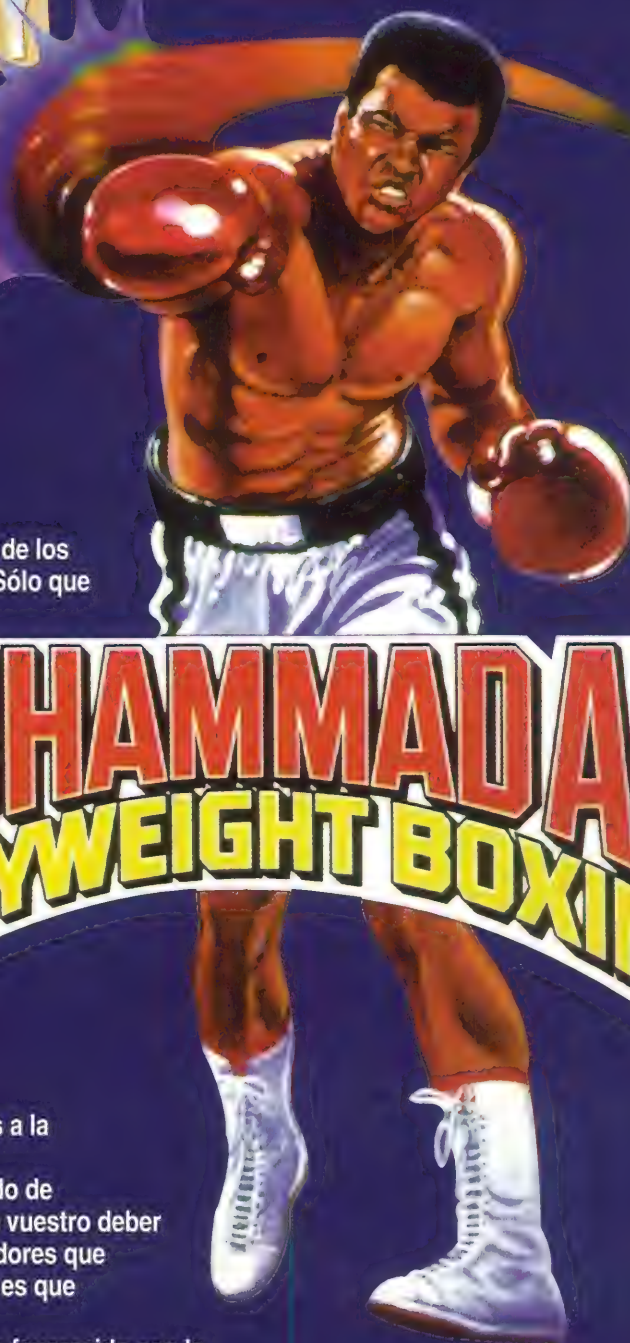
De momento, nos han sorprendido con un ranking de 32 boxeadores, aparte por supuesto del protagonista, que será el encargado de transmitir vuestras habilidades a la pantalla.

Además, los púgiles poseen una aceptable variedad de golpes, gracias a la combinación de los botones "A" y "B" con el pad de control.

Respecto a las opciones, el juego cuenta con el correspondiente modo de exhibición, y con el más interesante Campeonato del Mundo, en el que vuestro deber será ir escalando posiciones en el ranking, enfrentándoos a los boxeadores que ocupen una posición similar en la lista y retando a los de más nivel (si es que conseguís convencerles ofreciendo una buena bolsa).

Por último, destacar que el movimiento de los boxeadores se ha visto favorecido con la utilización de un ring que gira 360 grados, de igual forma que sucedió en la versión para Mega Drive. De esta manera, toda la espectacularidad del boxeo estará a vuestra disposición.

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING



HEAVYWEIGHT BOXING

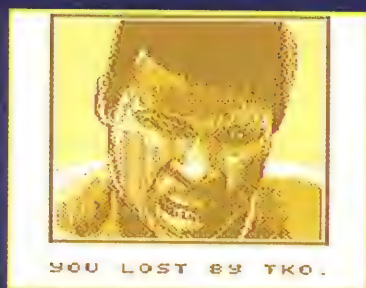
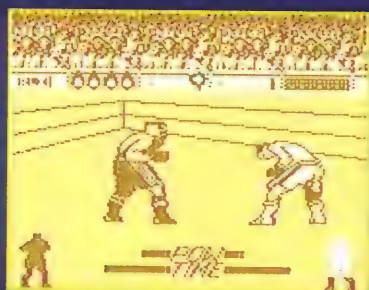


OLD RANK: 28
NEW RANK: 28
WON: 11
DRAWN: 00
LOST: 00

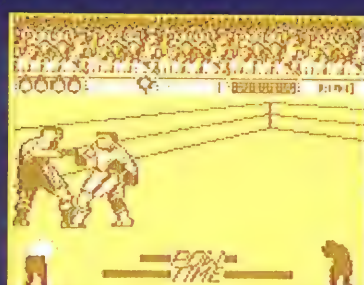
EARNINGS
PRESENT: 2000000000
FIGHT: 2000000000
TOTAL: 2000270000

INJURIES: VERY LIGHT
RECOVERY TIME: 01 WEEKS

Estos son los 32 pesos pesados a los que podrá enfrentarse vuestro púgil, cada uno con un nivel y unas cualidades determinadas. Como puedes ver, proclamarse campeón del mundo no va a ser precisamente un camino de rosas.



Virgin ha hecho realidad algo que parecía materialmente imposible: introducir al inigualable Muhamed Ali con sus más de cien kilos de peso en la pequeña Game Boy.

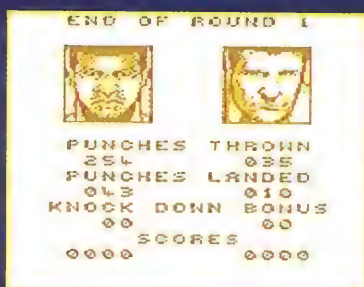
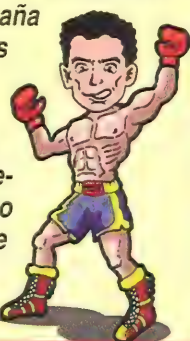


Un buen juego, que no es poco

Curiosamente, estamos ante un programa con una calidad muy similar (salvando las distancias) a la primera versión, pese a ser de consolas diferentes. «Muhamad Ali» es un buen juego de boxeo, y en general de lucha, máxime teniendo en cuenta la dificultad que entraña la conversión de este tipo de juegos para las portátiles.

El cartucho cuenta con un elevado número de boxeadores, interesantes detalles, y una más que aceptable variedad de golpes. Además su calidad técnica es notable, destacando el giro del ring para facilitar el movimiento de los luchadores. Lo dicho, un buen juego.

Lolocop



GAME BOY



DEPORTIVO VIRGIN Gremlin Graphics

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 32

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 2

Gráficos

Buenas digitalizaciones de las caras de los luchadores, notables movimientos y meritorio giro del ring.

87

Música

Un divertido repertorio, en el que aparece la música de la primera parte de Rocky.

84

Sonido FX

Quizá el aspecto más flojo del juego. El sonido de los golpes es más que discreto.

79

Jugabilidad

Tanto los golpes como los movimientos de Muhamad son fáciles de realizar.

82

Adicción

Hay un gran número de boxeadores, pero se echa en falta la posibilidad de escogerlos.

80

Total

Un buen programa de boxeo, al que unos pocos detalles le impiden encaramarse en lo más alto.

81

Lo Mejor

- Algunos aspectos gráficos.
- Los 32 boxeadores.

Lo Peor

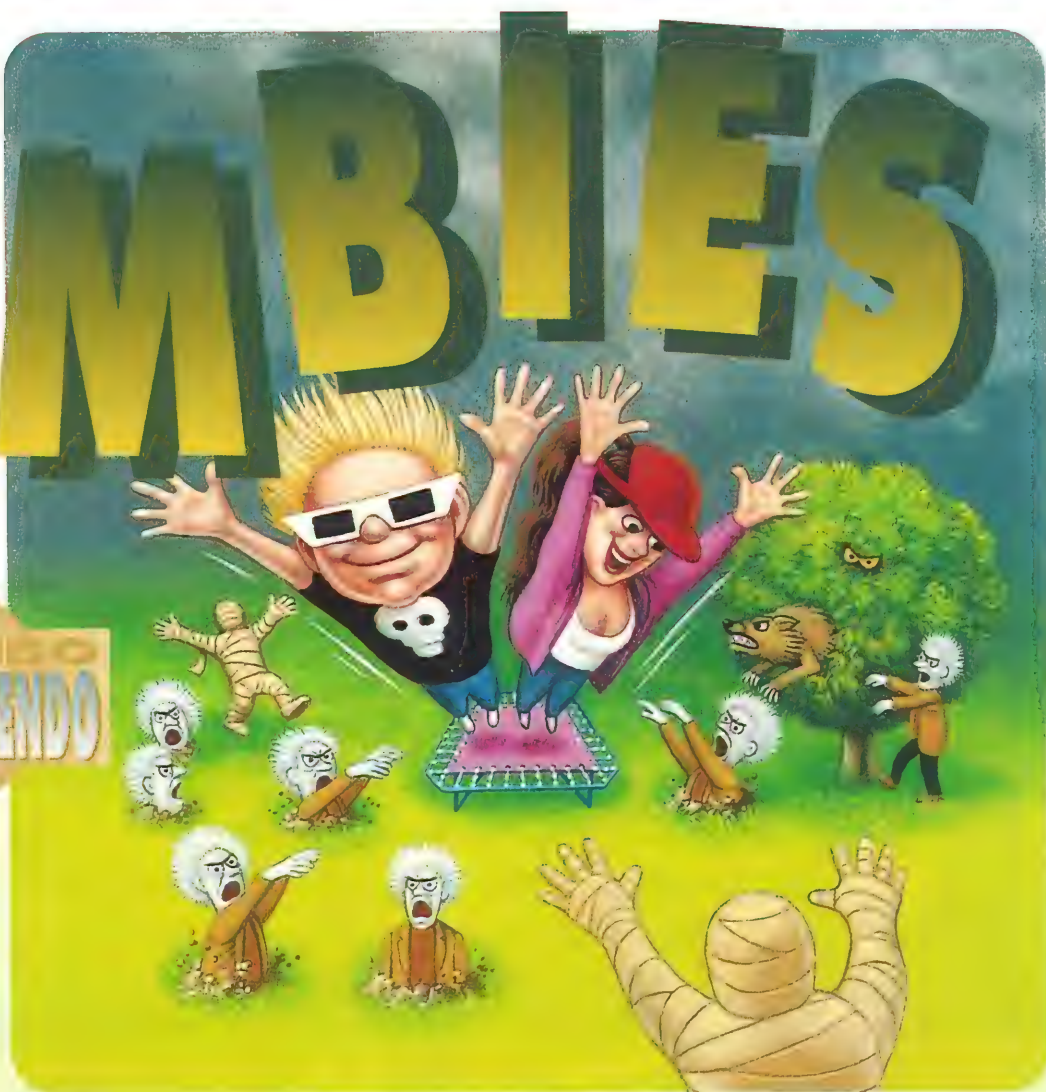
- Que sólo se pueda escoger a Muhamad.

LO MÁS

NUEVO

ZOMBIES

NINTENDO
SUPER NINTENDO



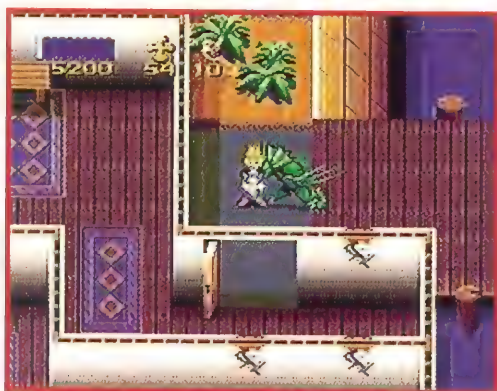
YO ANDUVE CON UN ZOMBIE

Vamos a ver qué tal andáis de imaginación. Para ello, olvidaos por un momento de lo que tenéis delante de vuestros ojos (menos de la revista, claro) y situaros en un lugar lejano e irreal. Pensad que vivís en un tranquilo pueblecito donde nunca pasa nada. Pero, de repente, un día las tumbas del cementerio local se abren, y un ejército de zombies abandonan sus nichos para sembrar el terror.

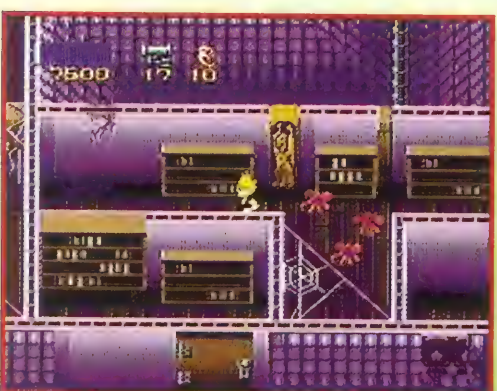
Vuestros vecinos, una familia numerosa con la que no siempre habéis mantenido unas cordiales relaciones, pero buena gente a fin de cuentas, son sus primeras víctimas. Han caído en las descarnadas manos de los muertos vivientes. ¿Seríais capaces de enfrentaros a cientos de criaturas del averno para rescatar a sus infelices víctimas?

Esta es la propuesta que os hace este terrorífico juego. Asumir la personalidad de dos valientes jóvenes para dar caza a todas las





Antes de encender la consola, mira bien detrás tuyo, porque una mano fría podría posarse en tu hombro.



Escalofriantemente divertido

Los amantes de las películas de miedo están de suerte. La nueva oferta de Konami para los 16 bits de Nintendo se basa en el más puro terror, eso sí, aderezado con una buena dosis de comicidad.

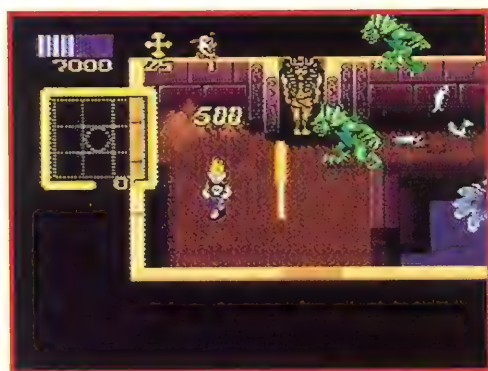
Los personajes están muy bien definidos, al igual que todos los aspectos gráficos del cartucho, y se desplazan con gran rapidez a través de escenarios en 3D. El problemita es que debido al elevado número de fases, no se ha podido o sabido evitar la repetición de elementos. Aún así, con la opción de dos jugadores simultáneos y las innumerables sorpresas que esconde el juego, con el sello indiscutible de Lucas Arts, cazar zombies se convierte en un auténtico entretenimiento.



Cruela de Vil

Entre los items que puedes recoger se encuentra una extraña pócima que te convertirá en una monstruosa criatura. Localízala porque, aunque sus efectos son limitados, podrás enfrentarte con mayor fuerza a tus enemigos.

LO MÁS NUEVO



Si no consigues salvar a tiempo a tus vecinos, los zombies se los merendarán y su espíritu se elevará al cielo. Ya ves, sobre todo necesitarás rapidez y agilidad para encontrarlos a tiempo.



► monstruosas criaturas que se os pongan por delante, mientras intentáis localizar y rescatar a vuestros infelices vecinos antes de que los zombies acaben con ellos.

Para conseguirlo, podréis utilizar un radar que os indica su posición. Además, por el camino deberéis recoger diversas armas (pistolas, bazokas, extintores...) que seleccionaréis según el momento y el enemigo, así como llaves que abren diferentes puertas.

Atravesad urbanizaciones y campos de rugby, nadad en profundos lagos, adentraos en espeluznantes ruinas... ¡Pero mucho cuidado!, porque los terribles zombies acechan detrás de cualquier esquina.



SUPER NINTENDO



**ACCIÓN
KONAMI
Lucas Arts**

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 55

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 16

Gráficos

Los personajes están muy bien animados y se desenvuelven a lo largo de escenarios en 3D.

86

Música

Una banda sonora tétrica y misteriosa os acompañará mientras intentáis avanzar entre tanto monstruo.

83

Sonido FX

Gritos, carcajadas espeluznantes y aullidos de hombres lobo os pondrán los pelos de punta.

82

Jugabilidad

Los personajes se desplazan con rapidez y agilidad. Además, contáis con la ayuda de un radar.

88

Adicción

El elevado número de fases y la posibilidad de jugar dos personas a la vez suponen grandes alicientes.

86

Total

Un cartucho muy entretenido, en el que se nota el toque de Lucas Arts para desarrollar situaciones sorprendentes.

86

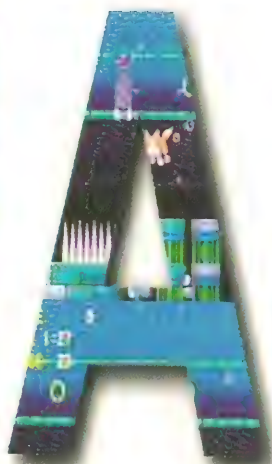
Lo Mejor

- El elevado número de fases con el consecuente aumento de la dificultad.
- Los apreciados passwords.
- La opción de los dos jugadores.

Lo Peor

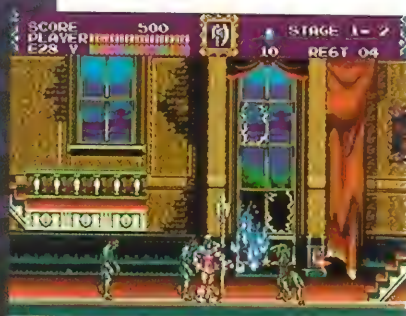
- Con tanta fase, no se ha sabido evitar la repetición de enemigos y de algunos elementos en los escenarios.

Los lectores de TODOSEGA ya lo sabían todo sobre Sonic 3



Antes que nadie. En rigurosa exclusiva TODOSEGA había descubierto los secretos del nuevo y más espectacular juego de Sonic. Lógico. Porque en cuestiones de Sega sólo hay una revista que lleva la voz cantante. Y para canciones, fijaos en este recital: completísima preview de Castlevania, The New Generation; aventura en la jungla con dos prehistóricos modelos la mar de majos -Joe y Mac-; jugo-

sas guías para Fantastic Dizzy y Tournament Fighters; reportaje sobre el nuevo chip de Sega... ¿Alguien canta más?



¡¡Gratis una colección de adhesivos!!

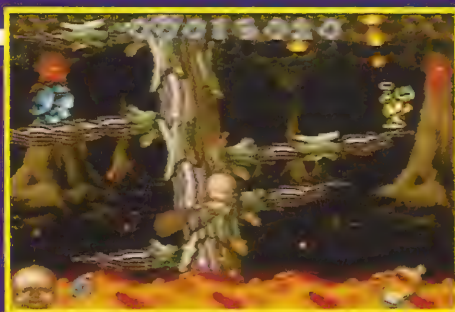


Elige lo Mejor

Elige TodoSega

LO MÁS

NUEVO



CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

LA FURIA DE JUNIOR

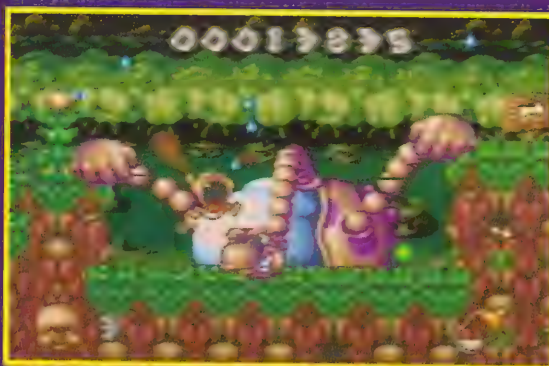
MEGA CD

Sin ninguna duda, Chuck Rock es uno de los cavernícolas más emblemáticos del mundillo consolero. Y precisamente por ello, sus aventuras no podían quedarse limitadas a una sola entrega. Así, a los cerebros de Core se les ocurrió asentarle en su aldea, convertirle en un adinerado hombre de negocios (aunque éstos fueran un tanto prehistóricos), y hacer de él un responsable cabeza de familia. De esta forma, el panzudo de Chuck vio hecho realidad su mayor sueño, casándose por fin con la bella Ofelia. Por si fuera poco, al poco tiempo la felicidad de la pareja se vio colmada con la llegada de un pequeñín, al que bautizaron con el original nombre de Chuck Junior.

Pero mientras la familia Rock disfrutaba de su estable situación económica y familiar, un oscuro personajillo se desesperaba por momentos. Os estamos hablando del maquiavélico Brick Jagger que, incapaz de igualar el éxito empresarial de Chuck como fabricante de rocamóviles, decidió secuestrar a su máximo rival en los negocios para adueñarse del monopolio de automóviles prehistóricos.

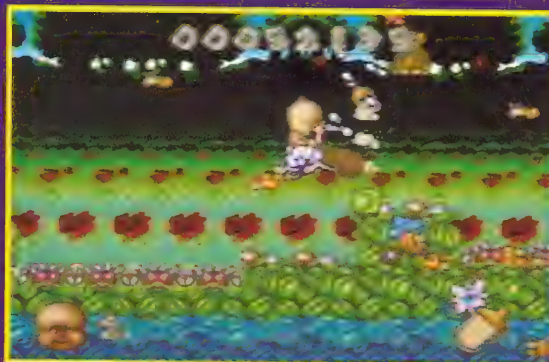
Sin embargo, el plan de Jagger tenía un pequeño fallo: no había contado con la furia del hijo de su víctima. El pequeño Junior no estaba dispuesto a que nada ni nadie le privara del placer de disfrutar de la compañía de su papá durante su más tierna infancia. Así que con el biberón en una mano y un peligroso garrote en la otra, el pequeño Chuck abandonó la caverna familiar para adentrarse en un mundo lleno de peligros y de los secuaces de Jagger. ►





A continuar

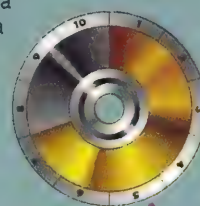
Para conseguirlo, Junior se enfrentará a varias pruebas como las que veis, con el objetivo de superarlas en cierto tiempo.



Un viaje a la Prehistoria rebotante de colorido, plataformas y simpatía.

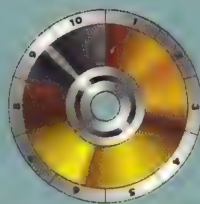
GRÁFICOS CD

Como el hijo de Chuck, te trasladarás a una Prehistoria plagada de plataformas y de todo tipo de peligrosos especímenes de la época. Una aventura muy colorista, que viene marcada por las excelentes animaciones del protagonista y un suave scroll. Aun así, llegará a defraudar a los que conozcan la versión para Mega Drive de este mismo juego, ya que se trata de un calco exacto en formato CD.



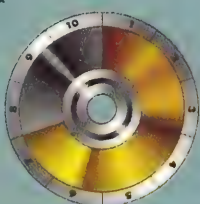
SONIDO CD

¡Qué novedad! Nos encontramos ante una banda sonora marchosa y animada. Nada más y nada menos que 13 melodías de diversos estilos, ritmos salseros incluidos, animan el cotarro. Pero claro, no podía ser de otra manera tratándose de un compacto. Por lo demás, los efectos de sonido son los justos y cumplen su tarea de forma contundente, pero sin ofrecer nada espectacular.



MEMORIA CD

Es una pena que los chicos de Core se hayan limitado a reproducir la versión de Mega Drive, sin siquiera tratar de adaptarla al nuevo formato para aprovechar las cualidades técnicas que éste ofrece. La única novedad que os vais a encontrar es la introducción al juego. Eso sí, en ella han echado la casa por la ventana, consiguiendo presentar una película animada digna de verse más de una vez.



LO MÁS

NUEVO

Los secuaces de Brick Jagger se ocultan bajo cualquier forma y aparecen en los momentos más inesperados. En vista de ello, no os quedará más remedio que estar siempre alerta ante este peligro.



► Tus aventuras como el retoño de la familia Rock comenzarán en plena selva, mientras atraviesas los llamados suburbios de piedra. Pero esto no es nada comparado con las cinco fases, y sus innumerables niveles, que tendrás que atravesar para liberar al buen troglodita y mejor padre. En ellas deberás cruzar frondosos bosques, zonas acuáticas y cavernas de lava, escalar árboles en llamas o adentrarte en parajes helados.

Además de los aliados de Jagger, que pueden aparecer escondidos hasta debajo de las piedras, te enfrentarás a enormes bichos prehistóricos a los que tendrás que derrotar si quieres

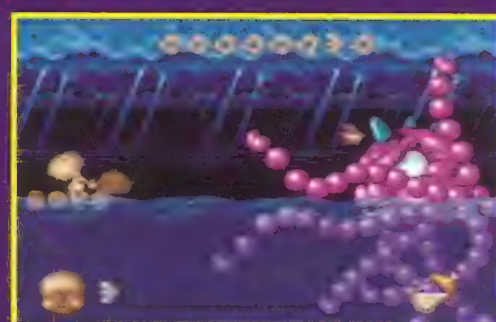
seguir avanzando hasta la guarida de tu enemigo. Pero no creas que todo van a ser dificultades y que estarás solo en medio de la jungla. En ciertas ocasiones encontrarás animales, como cigüeñas, cerdos o dinosaurios, que te ayudarán a avanzar por los más inhóspitos parajes. Además, cuando te flojeen las fuerzas (es decir, si te queda poca energía), podrás reponerte con sólo beber de los sabrosos biberones que encuentres a tu paso.

Ahora, sólo te queda abrirte paso a garrotazos hasta el villano más malo de la Prehistoria, para rescatar a Chuck Rock. Su mujer y su pequeño retoño te lo agradecerán eternamente.



¡Vaya fauna!

Aunque Junior es demasiado pequeño para ponerse al volante de los coches que fabrica su padre, se las ingenia para encontrar otros medios de transporte: animales prehistóricos que le ayudan a salvar obstáculos.





Aunque a menudo sólo haya que esquivarlos, cuidado con los "dinos".

Ni siquiera el mal tiempo es capaz de amedrentar a Chuck Junior.



Y la saga continúa

En su momento, ya me encantaron las aventuras del hijo de Chuck en versiones pasadas, así que no hace falta que diga que esperaba con muchas ganas este compacto. Pero la verdad es que me ha desilusionado.

Me he encontrado ante un juego calcado de la versión de Mega Drive, que no aporta nada nuevo ni utiliza las posibilidades técnicas del CD. Es una pena que ante un buen juego como era éste, se hayan limitado a copiarlo en un compact disc y venderlo para el nuevo formato de Sega, sin introducir en él ninguna novedad respecto a lo ya visto con anterioridad.



Cruela de Vil



MEGA CD



PLATAFORMAS CORE Core

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 2

Continuaciones: 1

Gráficos

Sobre todo coloristas y completos, con un scroll muy suave y unas animaciones de lo más llamativas.

85

Sonido

Cómo no, éste es uno de los fuertes del juego, gracias a las trece melodías que componen la banda sonora.

86

Jugabilidad

Un ajustado y creciente nivel de dificultad para un juego que, en principio, no presenta ninguna complicación de control.

90

Adicción

Divierte sin cansar, gracias a un gran derroche de simpatía, a su ajustada dificultad y a sus fases extensas y variadas.

86

Total

La segunda generación de la familia Rock aparece en formato compacto como un mero calco de la conocida versión para Mega Drive.

85

Lo Mejor

- Las animaciones del pequeño Junior, al que se ha dotado de una expresividad asombrosa.
- La gran extensión del juego.

Lo Peor

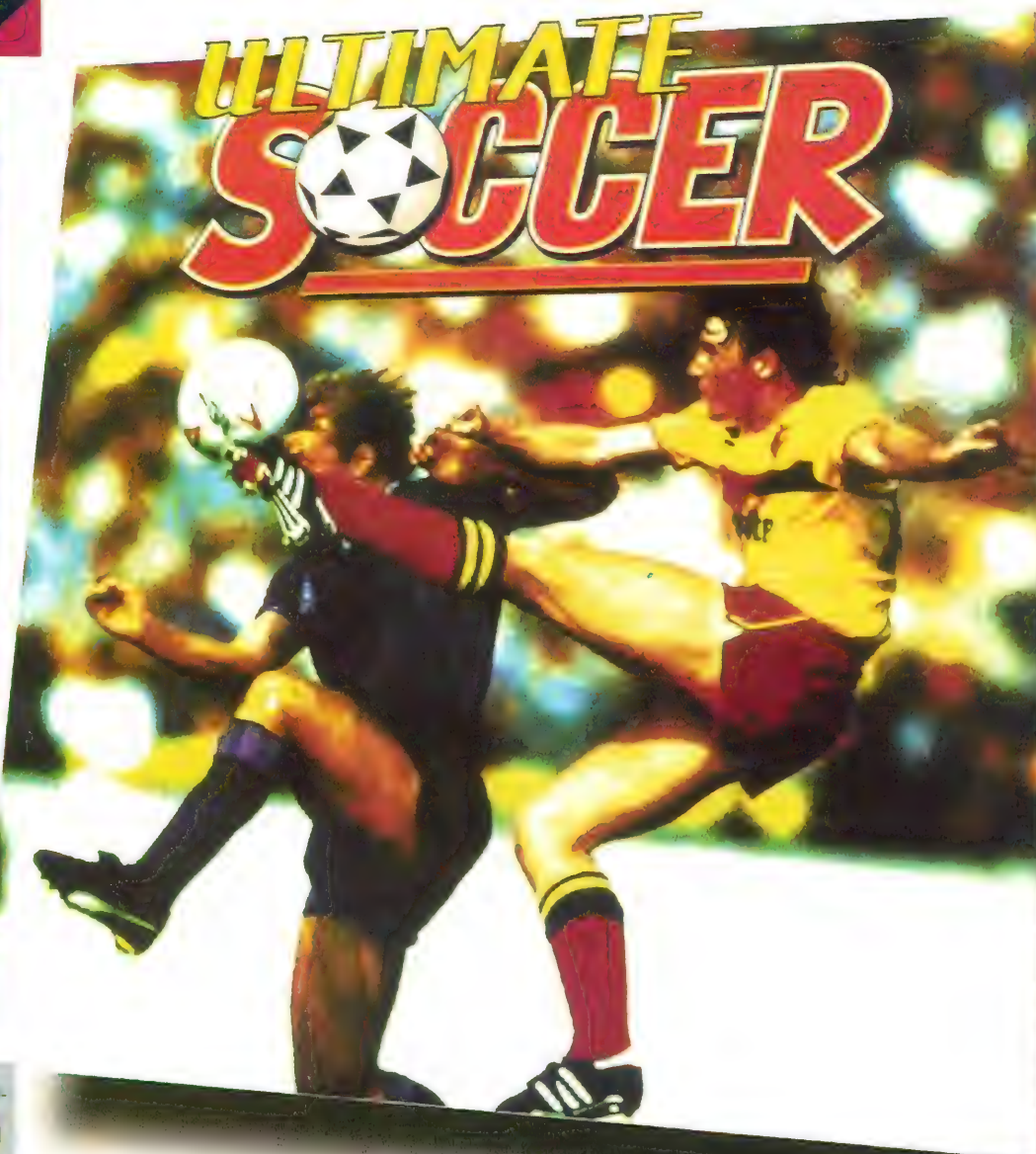
- Que la única novedad se encuentre en la excelente presentación del juego.

LO MÁS
NUEVO

FÚTBOL EN MINIATURA



SEGA
GAME GEAR



Después de la resaca producida por los dos lanzamientos de fútbol-game más espectaculares de la historia de Mega Drive («EA Soccer» y «Sensible Soccer»), llega a Game Gear la versión de un juego que ya ha pasado por sus “hermanas mayores”. «Ultimate Soccer» era, probablemente, el programa de fútbol más importante para Mega Drive, hasta la llegada de los dos monstruos antes mencionados. Y ha tenido que ser la compañía Rage Software la encargada de versionar este «Ultimate Soccer», ahora para la portátil de Sega.

El formato es idéntico al de sus antecesores: perspectiva aérea, sprites pequeños, y primeros planos para la celebración de los goles y para ver las decisiones del árbitro. Sin embargo, por esta vez, la utilización de jugadores de pequeño tamaño no ha llevado

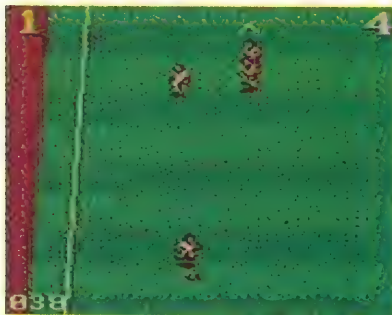
consigo una visión amplia del terreno de juego. Por si no os habéis enterado, me explico: mientras un jugador lleva el balón, apenas aparece ningún compañero en la pantalla, por lo que el juego en equipo se hace prácticamente imposible. Eso sí, se pueden realizar todo tipo de remates a puerta, regates, entradas al contrario, etc. Pero la jugabilidad sufre bastante por el aspecto antes mencionado.

Aun así, el programa contiene un amplio abanico de opciones, entre las que destacan las de organizar campeonatos, confeccionar alineaciones y variar las condiciones del terreno de juego. Además, cuenta con la posibilidad de que participen dos jugadores simultáneamente, gracias al cable adaptador. Así que no habrá problemas para que retéis a vuestro vecino a un partidito.

En fin, toda la grandeza del fútbol recogida dentro de un cartucho para la más pequeña de Sega.



Como puedes ver, la grandeza de este programa reside en la multitud de opciones que tienes a tu alcance. Desde la táctica que deseas emplear, el estilo que ha de mostrar tu equipo en el campo (ofensivo o defensivo), o las características del campo y del clima, hasta la posibilidad de elegir las reglas que regirán el desarrollo del encuentro.



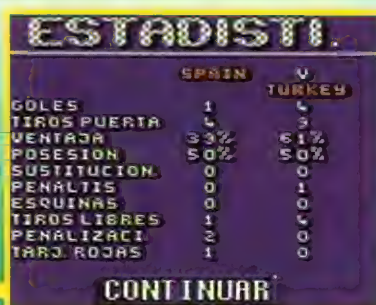
La compañía Rage Software tiene el placer de invitarnos a un apasionante campeonato del mundo de fútbol que tendrá lugar en la pequeña portátil de Sega.



Algo decepcionante

La gente de Rage Software no ha llegado a las altas cotas que alcanzó otras veces, ya que este «Ultimate» es un juego vistoso, pero que cojea en muchos aspectos. El hecho de que en la mayoría de las ocasiones aparezcan pocos jugadores en imagen, daña seriamente la jugabilidad. Incluso, hay veces que el balón desaparece de la pantalla, y hay que esperar a que un brusco movimiento del scroll nos lleve hasta el lugar de los hechos. El juego tiene notables virtudes, pero ciertos defectos son imperdonables.

Lolocop



GAME GEAR



DEPORTIVO SEGA Rage Software

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 0

Nº de fases: 64 Equipos

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Torneo

Megas: 2

Gráficos

La definición y el colorido son correctos, los primeros planos sobresalientes... pero el scroll es penoso.

78

Música

La misma que en las anteriores versiones: pegadiza, divertida y no llega a agobiar.

75

Sonido FX

Simplemente discreto. El sonido del público tiene un pase, pero el golpeo del balón es flojete.

70

Jugabilidad

El reducidísimo número de jugadores en pantalla limita en demasía este aspecto.

65

Adición

La jugabilidad influye negativamente, pero los dos jugadores y los torneos le salvan de la quema.

68

Total

Un juego prometedor, que se ha quedado cojo por algunos defectos imperdonables.

66

Lo Mejor

- Los primeros planos.
- La variedad de opciones (2 jugadores, torneos...)

Lo Peor

- La escasa jugabilidad.

LO MÁS

NUEVO

GAME BOY

LAS BLANCAS MUEVEN Y...



Una vez más, las fuerzas del bien tienen que enfrentarse en un combate a muerte con las huestes de la

oscuridad, que amenazan con extenderse por el reino de Jokerina. La diferencia está en que en esta ocasión el escenario elegido es un simple tablero de ajedrez.

Para salir victorioso, contarás con un ejército muy particular compuesto por las piezas de este clásico juego. Así, peones, torres, alfiles y demás estarán a tu completo servicio. Ahora bien, tú no serás simplemente quien las mueva, sino que interpretarás el papel de Rey Blanco. Y tu tarea consistirá en derrotar al Rey Negro en sus 24 reencarnaciones (es decir, en las 24 configuraciones de tableros), siempre que optes por el "Quest Mode". Si por el contrario eliges "Select Mode", podrás seleccionar el castillo en el que quieras luchar, editar tus propios personajes y enfrentarte a la

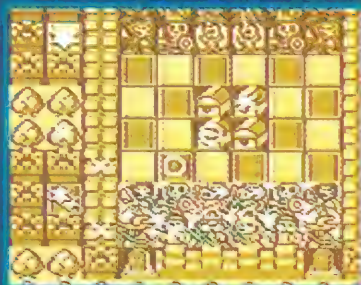
máquina o a otro jugador (de manera alternativa o

simultánea, dependiendo de que

emplees o no un adaptador "Game Link").

Pero ser un buen jugador de ajedrez no es la única condición para salir victorioso en este juego. Además de mostrar tus dotes de ajedrecista consumado, tendrás que saber sacar partido a las magias que poseen ciertos personajes. Y todo esto no servirá de nada si no tienes la suerte de tu parte en los enfrentamientos que se producen mediante una "Ruleta de Cartas", cuando dos personajes de bandos contrarios coinciden en la misma casilla. ¿Complicado? No tanto. Pero para que te quede todo un poco más claro, te ofrecemos unos cuadros explicativos para que sepas cómo actuar en los momentos clave. Atento a lo que sigue...

CASTLE QUEST

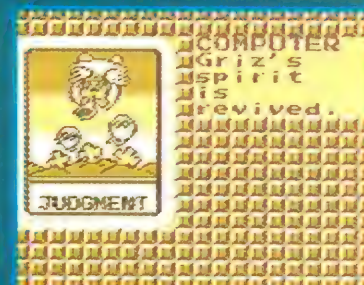


El secreto de los cofres

Para abrir los cofres que aparecen en ciertas configuraciones de tablero, deberéis colocar una de vuestras fichas dentro de la casilla en cuestión. Los cofres pueden esconder una de las tres

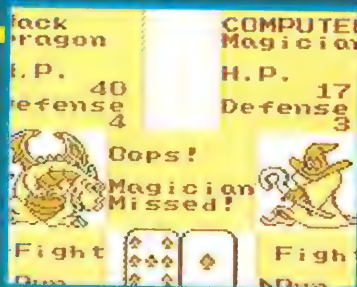


posibilidades que aquí os mostramos. "Strength" os da a elegir entre tres opciones de ataque, basadas todas ellas en una lluvia demoledora. "Badluck" propone cuatro ataques que



debilitan las defensas de los adversarios, pero restan energía a vuestras fichas. Por último, "Judgment" os obsequia con una nueva ficha, que se suma a las que en ese momento tengáis sobre el tablero.

Las cartas de la suerte



Cuando dos fichas (una de cada bando) coincidan en la misma casilla, tendrá lugar un curioso combate mediante una Ruleta de Cartas. Ambos contrincantes poseen un nivel de defensa y una fuerza (H.P.) determinadas. Para reducir la fuerza del contrario, hay que detener la

ruleta de tal forma que la carta obtenida sea igual o superior al nivel de defensa del rival. Cada jugador irá sacando una carta por turno, aunque si se consigue un comodín, se puede atacar de nuevo. Cuando el H.P. de una de las fichas llegue a cero, desaparecerá del tablero.

Una de inteligencia

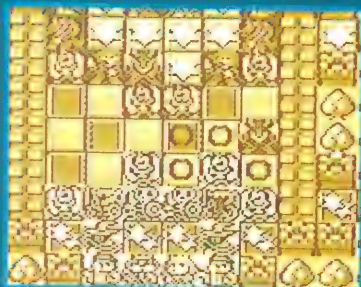
Olvídaos de pegar puñetazos, de correr o de saltar. La propuesta de Hudson es que nos pongamos todos a pensar como locos, para ganar unas particulares partidas de ajedrez.

Aunque al principio este cartucho desconcierta por su concepción, lo cierto es que tras un par de partiditas se le va cogiendo el tranquillo y engancha, ya que

es un juego muy simpático y, por encima de todo, entretenido.

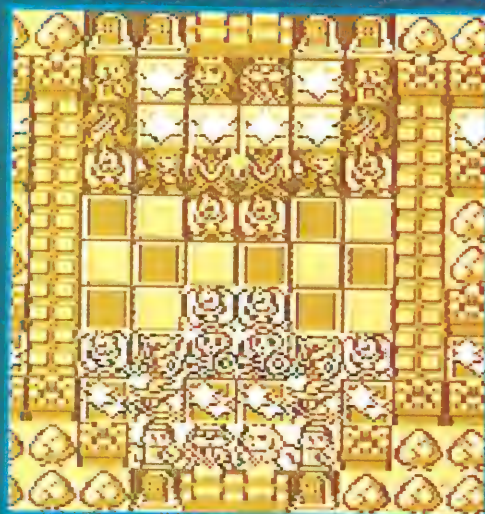


Cruella de Vil



Los movimientos

Con el botón direccional, podréis desplazar el cursor hasta la ficha que os interese mover. Pulsando el botón "B", visualizaréis las características de la ficha. Y con el "A", aparecerán en la pantalla, señaladas con un círculo, las casillas hacia las que podéis dirigiros.



El campo de batalla

El recorrido por el mundo de Jokerina abarca 24 configuraciones diferentes de tablero, con una aumento progresivo del nivel de dificultad. No siempre las fichas blancas ocupan las mismas posiciones que las negras. Es más, ni siquiera los dos jugadores cuentan con los mismos componentes en sus filas.

Los poderes mágicos

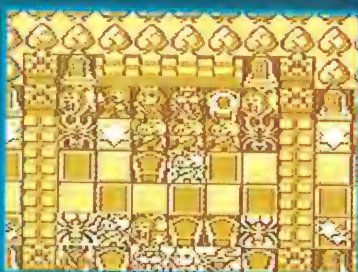


Determinadas fichas cuentan con poderes mágicos con los que restar energía a las adversarias. Un menú os permitirá elegir



entre utilizar una magia o simplemente mover la ficha sin gastar ninguno de los poderes, ya que éstos están limitados.

Las tumbas de la nueva vida



Si elimináis a un enemigo usando la magia, en su lugar aparecerá una tumba.



Al abrirla, reviviréis una de vuestras fichas, que pasará a ocupar esa casilla.

GAME BOY



INTELIGENCIA HUDSON OPR

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1 partida

Nº de fases: 24

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 1

Gráficos

Los personajes que adoptan el papel de "fichas" varían según la configuración que se trate.

76

Música

Una banda sonora con reminiscencias medievales, que peca de machacona, pone la nota musical.

75

Sonido FX

Se limitan a la reproducción de explosiones y rayos causados por las diversas magias.

70

Jugabilidad

Con el simple manejo de los botones "A" y "B" y una buena estrategia, podréis acabar con el Rey Negro.

79

Adicción

Si le encontráis el "gustillo", no podréis parar. Aunque si lo que buscáis es acción, os habéis equivocado.

81

Total

La portátil de Nintendo recibe un juego de alta estrategia, que supone un respiro entre tanto cartucho de plataforma y de lucha.

78

Lo Mejor

- La original concepción del juego.
- Los passwords.

Lo Peor

- Que las fichas que defiende la computadora suelen estar mejor dotadas para ganar (y no es una excusa).

LO MÁS

NUEVO

El mal ha vuelto. De nada han servido tus esfuerzos por eliminarlo. La última vez casi lo lograste, pero el lado oscuro es muy poderoso. Ahora te extrañas de lo fácil que te resultó acabar con él en tu anterior encuentro. Pero no es momento de lamentaciones. Hay que entrar en acción como hace alrededor de un año.

Entonces parecía que habías acabado con la Furia del Dragón. Tras tantas horas dedicadas a aquel «Dragons Fury», ya no había alma en pena que se te resistiera. Los zombies eran tu especialidad (sobre todo si iban en macabra procesión). Tu dominio de la bola de acero causaba admiración entre tus vecinos, y ahora tendrás que volver a demostrarlo o la oscuridad invadirá todo.

El lugar para el mortal encuentro ya ha sido fijado: será una mesa al estilo de aquella de antaño, con tres alturas y multitud de seres infernales pululando por ella. Para derrotar al mal, sólo contarás con 5 macizas bolas de acero forjado y tu destreza con los flippers. Deberás destruir el mayor número de criaturas del averno que puedas, para, si los astros te son favorables, abrir caminos que te llevarán a las cinco codiciadas fases de bonus. En ellas, podrás obtener la ayuda de valientes luchadores, y de magos que te serán muy útiles en tu aventura. Pero recuerda que una vez conseguiste vencer al dragón...

Él no lo ha olvidado, y ahora ha vuelto aún más maligno que entonces, dispuesto a vengarse. Todos confiamos en ti, porque eres la última esperanza que nos queda. Que la luz guíe tus pasos.



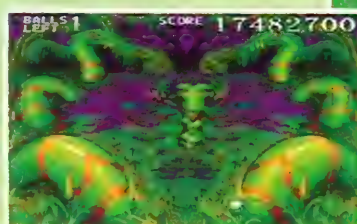
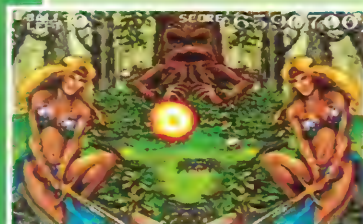
EL DRAGÓN ATACA DE NUEVO



Los bonus más redondos

Posiblemente, las fases más logradas y divertidas de todo el juego son las de bonus. En cada una de ellas, el objetivo será el mismo: eliminar lo más rápidamente posible al enemigo de turno a base de "bola-

zos". Si lo logras, conseguirás tener otra bola más con la que participar en la próxima pantalla de bonus. Afina tu puntería y conseguirás jugar hasta con cuatro bolas simultáneas. Más emoción imposible.



Muy similar a su antecesor

Un nuevo pinball llega a los 16 bits de Sega, pero sin despertar demasiado entusiasmo. Cuando aún resuenan en muchas Mega Drive los ecos del «Dragons Fury», Tengen nos sorprende con la aparición del sucesor de este mítico cartucho. Siguiendo la misma línea de argumento y sin grandes novedades técnicas, este «Dragons Revenge» peca de cierta falta de originalidad. El tiempo ha pasado y los pinballs han evolucionado lo suficiente como para que este juego hubiese aprovechado alguna de las nuevas tendencias.

La sensación general es que se parece demasiado a su predecesor. Y no es que esto le haga ser un juego malo, que no lo es, sino que no aporta nada nuevo al desamparado mundo de los pinball. Aún así, seguro que agrada a los jugadores nostálgicos y, por supuesto, a los firmes seguidores del «Dragons Fury».



El Consolero Enmascarado



SUPER NINTENDO



PINBALL DOMARK Tengen

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 1 mesa

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 8

Gráficos

Son téticos y oscuros como el ambiente requiere. Eso sí, están bastante bien definidos.

81

Música

Melodías repetitivas y machaconas que acaban por cansar, excepto las de las fases de bonus.

74

Sonido FX

Gritos, aullidos, golpes, risas, explosiones y demás aderezos sonoros especialmente cuidados.

83

Jugabilidad

Al nivel del sucesor del histórico «Dragons Fury». Rápido y divertido como el que más.

81

Adicción

Se echa de menos alguna fase más. Aun así, ¿quién se resiste a echar una partidita más a un pinball?

79

Total

Acción desenfadada sobre el mejor ambiente. Lástima que no tenga alguna otra fase de bonus y una música menos repetitiva.

79

Lo Mejor

- La rapidez general del juego.
- La recreación del ambiente.
- Las fases de bonus.
- Los efectos de sonido

Lo Peor

- La música.
- No poder jugar cuatro a la vez.
- Se parece demasiado al «Dragons Fury».

LO MÁS

NUEVO

NINTENDO
GAME BOY

AJOS, ESTACAS Y CRUCIFIJOS



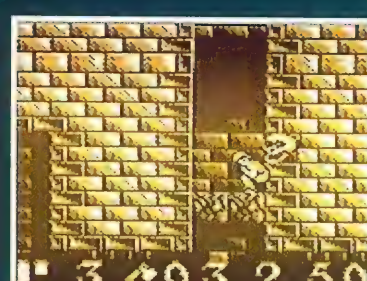
La tumba del vampiro más famoso de la Historia se ha abierto de nuevo. El conde Drácula se ha levantado de ella para sembrar el terror en la portátil de Nintendo. Desde el corazón de Transilvania hasta las calles de Londres, este inmortal ser saciará su apetito gracias a la sangre de sus víctimas. Y lo que es peor, se enamorará perdidamente de la bella Mina Murray, en la que ve la reencarnación de su amada Elisabeta. Pero gracias a Dios, aquí estás tú para poner fin a la existencia de este monstruo condenado por toda la Eternidad.

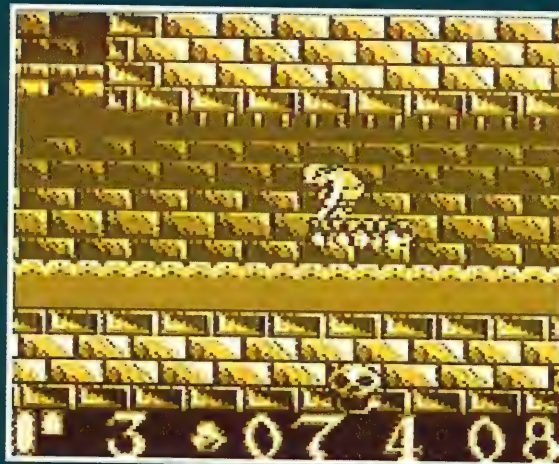
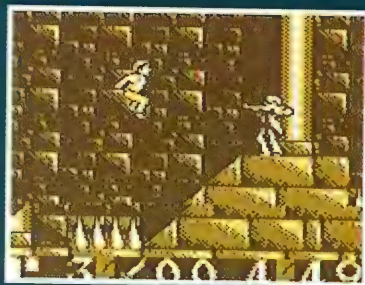
Como el joven Jonathan Harker, perseguirás al conde Drácula a lo

largo de siete fases. La misión que te ha sido impuesta es acabar con él, pues sólo así podrás devolver la paz a la atormentada Mina, que ha caído bajo el diabólico influjo del Maligno.

Pero aparte de los enfrentamientos con Drácula, quien adoptará muy diversas formas para tratar de acabar contigo, tendrás que combatir a otras criaturas del averno. Para ello, te será muy útil abrir los bloques que encuentres a tu paso, y que te darán armas y corazones con los que reponer tu barra de energía.

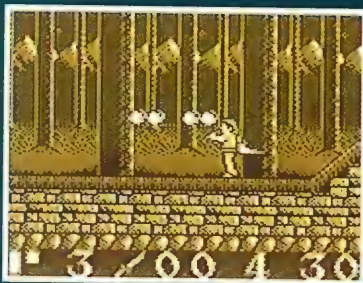
De nuevo, las fuerzas del Bien se enfrentan al poder de la Oscuridad. Y una vez más, el desenlace definitivo depende de ti. Así que no te desanimes, ten fe en tus fuerzas y adelante.





Mientras Jonathan Harker se adentra en los tenebrosos parajes de Transilvania, encontrará diversos faroles. Si los enciende, podrá continuar a partir de ese punto cuando pierda una vida.

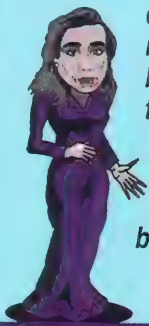
El castillo de Drácula esconde peligrosas trampas mortales que Harker tendrá que esquivar si quiere continuar con vida, para acabar con el diabólico Conde y salvar a Mina de su influencia.



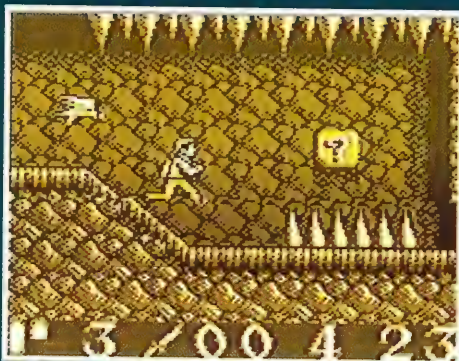
La sombra del vampiro

Ante la avalancha de cartuchos que la novela de Bram Stoker ha provocado en todas las consolas, no podía faltar la versión de Psygnosis para la portátil de Nintendo. Un juego que ha surgido tratando de aprovechar el atractivo tirón que supone el conde Drácula y su pléyade de criaturas malignas, pero que podemos catalogar de corrientito.

El protagonista es algo así como un mazacote de cemento dotado de torpes movimientos, que se defiende de sus rivales como puede, y que camina a lo largo de unos escenarios bastante completos pero con un scroll un tanto brusco. Pero sin duda, el mayor atractivo que contiene este cartucho es el conde Drácula. Con un adversario así, más de uno le podrá sacar un buen gustillo a este juego.



Cruela de Vil



GAME BOY



PLATAFORMAS SONY IMAGESOFT Psygnosis

Nº jugadores: 1

Vidas: 4

Nº de fases: 7

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 2

Gráficos

Pese a contar con unos escenarios bien trabajados, el scroll da tirones y los movimientos son bruscos.

75

Música

El loable intento de crear una banda sonora ágil se ha concretado en unas melodías ratoneras.

70

Sonido FX

Pocos efectos sonoros que apenas se diferencian entre sí. Además, carecen de la contundencia necesaria.

65

Jugabilidad

El movimiento de Harker tiene pocas posibilidades, y en muchas ocasiones se desplaza a ciegas.

78

Adicción

El mayor aliciente consiste en los enfrentamientos con Drácula al final de todas las fases.

78

Total

El conde Drácula no llega con los honores que se merece, y todo se resume en un juego de plataformas correctamente ambientado.

75

Lo Mejor

- Los enfrentamientos con Drácula, numerosos y complicados.
- La aceptable variedad de enemigos.

Lo Peor

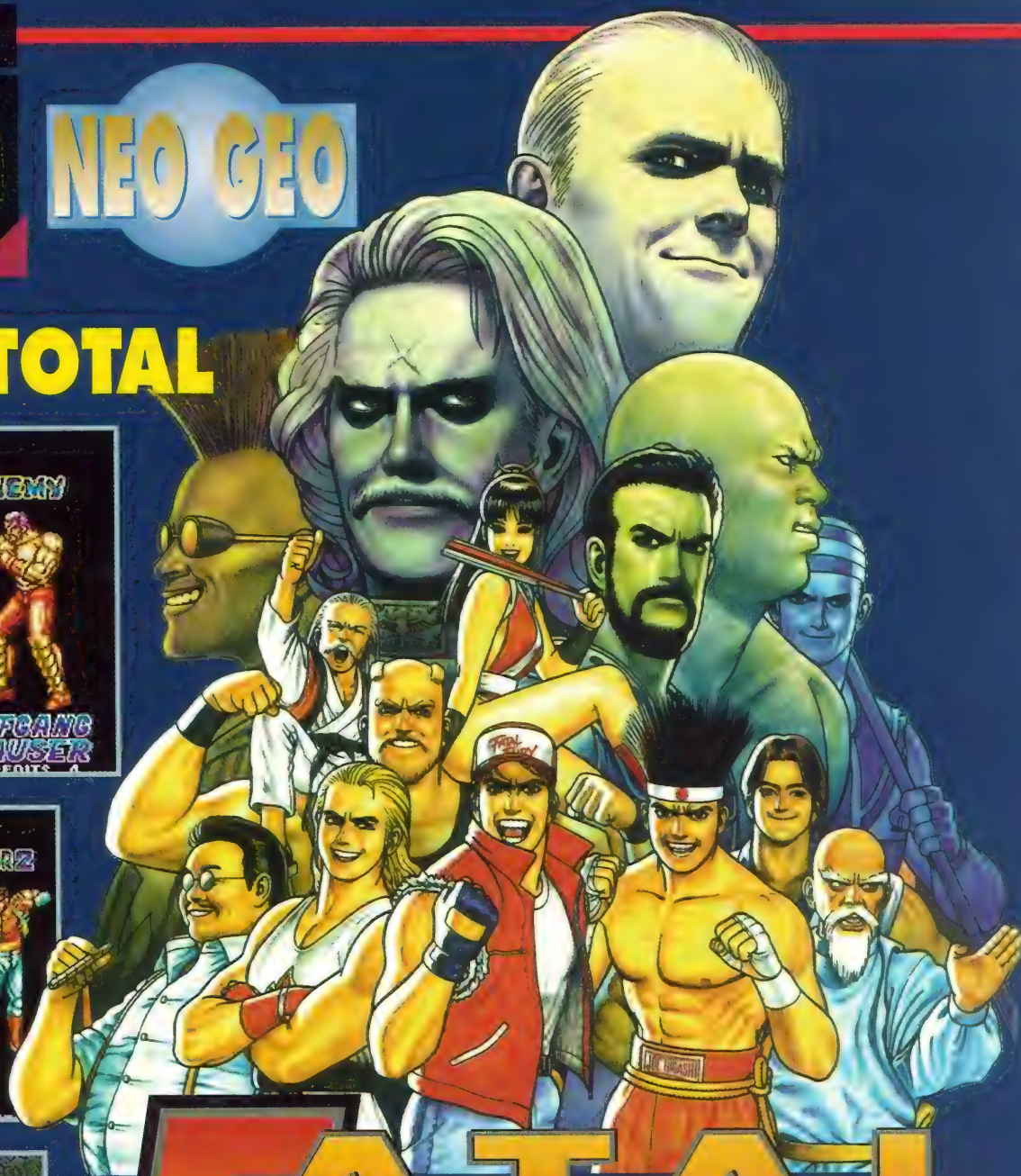
- Las escasas cualidades técnicas que, en general, presenta el cartucho.
- Que no haya ni una continuación.

LO MÁS

NUEVO

NEO GEO

DESAFÍO TOTAL



FATAL FURY SPECIAL

Poco ha tardado en aparecer. La versión definitiva de la saga más famosa dentro del género del beat'em up, ha dado un espectacular salto para pasar de las recreativas a la Neo Geo. Y lo ha hecho a lo grande, pulverizando todas las marcas de esta consola: 15 luchadores y 150 megabits (18.75 megabytes), superando la cifra alcanzada por «World Heroes 2», de 14 luchadores y 146 megabits. Por supuesto, estos números no son gratuitos: «Fatal Fury Special» es el cartucho que colmará las aspiraciones de los más puristas del género.

En esta ocasión, SNK ha dejado a un lado todo tipo de opciones, complementos y modalidades, y se ha centrado en llevar el propio combate al nivel más alto. Para ello ha reunido a los doce

personajes de la segunda parte (incluyendo a los 4 jefes), más tres invitados de lujo del primer «Fatal Fury»: Duck King, Tung Fu y nada menos que Geese Howard. Todos ellos cuentan con un excelente catálogo de golpes y movimientos especiales, que permiten realizar combates con múltiples posibilidades.

Pero la cosa no queda ahí. Al igual que en la segunda parte, los escenarios de cada luchador rayan la perfección: algunos parajes de la segunda entrega han sido bastante mejorados, mientras que los pertenecientes a los de la primera parte sólo pueden definirse con una palabra: increíbles. Hay que tener en cuenta además que la mayoría de estos decorados son interactivos, y que disponen de dos planos de profundidad, como veréis a continuación.

Ahora, la magia del arcade está a vuestra disposición.



Esto sí es profundidad

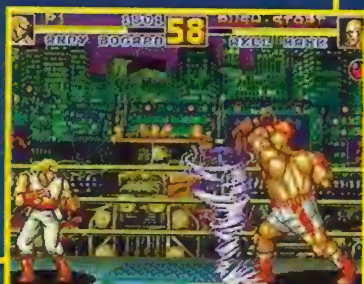
Como sucedía en la segunda parte, todos los escenarios tienen un doble plano de profundidad, de tal forma que un luchador puede estar más cerca de la pantalla que el contrario.

Esta opción aumenta notablemente las posibilidades del combate, puesto que no sólo podrás golpear y moverte de derecha a izquierda y de izquierda a derecha, sino también de dentro a fuera o viceversa.



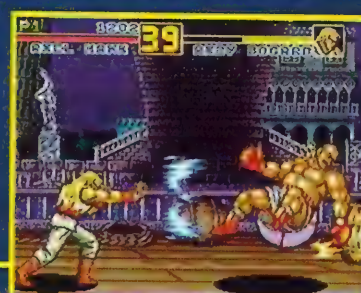
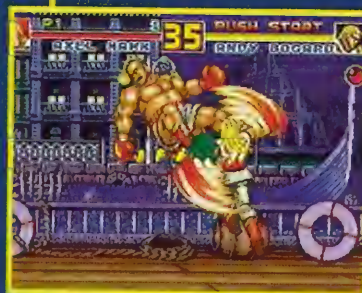
AXEL HAWK

Axel es uno de los jefes de la segunda parte. Su habilidad y potencia con los puños le hacen realmente peligroso. Es aconsejable no acercarse mucho a él, y tratar de derribarle de lejos.



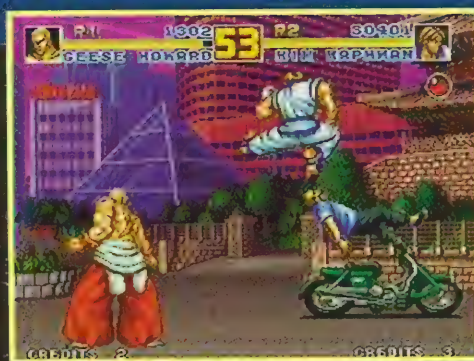
ANDY BOGART

El "guaperas" de Andy ha llegado a esta edición del torneo dispuesto a romper con todo (y con todos). Es uno de los luchadores más ágiles y fuertes de la competición. Su patada aérea es casi mortal.



LO M A S

NUEVO



Aparte de que los escenarios tienen una belleza sublime, en alguno de ellos hay varios elementos que en un momento determinado intervienen en el combate. Así, podemos derribar a los motoristas que aparecen en Hong Kong, ser arrollados por un toro en España, o destrozarlo todo tipo de materiales que se encuentren a nuestro alcance.

Escenarios Interactivos



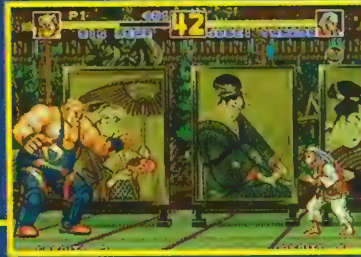
BIG BEAR

El "gran oso" se encuentra en forma. A su enorme fuerza le ha añadido una rapidez increíble para su tamaño. Si consigue atrapar a su rival, se acabó el combate.



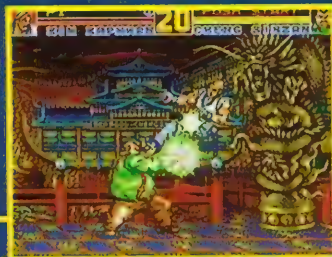
JUBEI YAMADA

Jubei basa todo su ataque en el lanzamiento de shurikens y en la alucinante ejecución de sus llaves mortales. Sin embargo, le falla su escasa fuerza en los golpes.



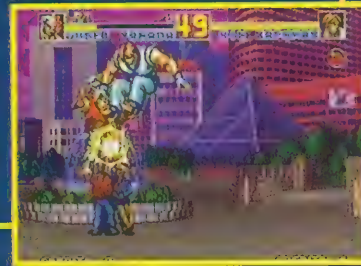
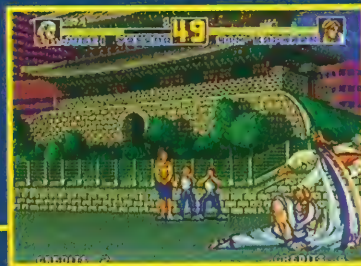
CHEN SHINZAN

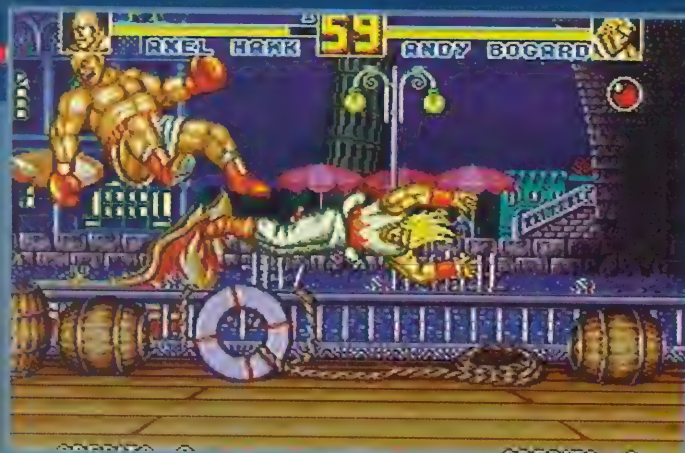
Es muy difícil tratar de vencer a Chen combatiendo cerca de él. Su peligrosidad aumenta en la corta distancia. Hay que aprovechar su lentitud de movimientos.



KIM KAPHWAN

Kim tiene el repertorio de patadas más peligroso y efectivo de todos los luchadores. Si no podéis evitar sus ataques, mejor dedicados a otra cosa. Kim no tiene piedad.





Más lujos especiales

Además de todo lo que se ha comentado, el juego cuenta con un par de detalles que no podemos dejar de comentar. Por un lado, el espectacular scroll que poseen algunos escenarios. Determinados combates se desarrollan en transportes móviles, como barcos, trenes, etc. De este modo, y si tenéis un momento de respiro, podréis deleitaros con el paisaje que se observa de fondo.

Por otro lado, mención especial merece el combate con Wolfgang Krauser. Ante el decorado de una catedral gótica y con el acompañamiento de la música clásica más exquisita, este momento quedará guardado para los anales de los juegos de lucha de todos los tiempos.



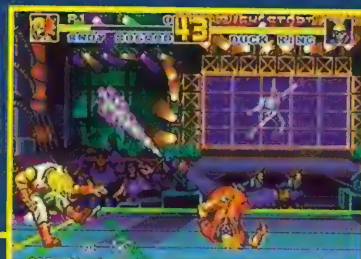
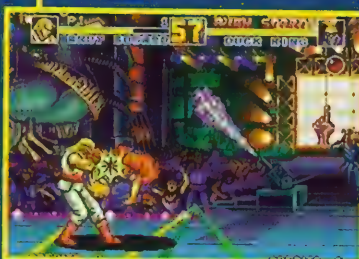
JOE HIGASHI

Su estilo de lucha Kickboxing está realizado a la perfección. Tanto sus patadas como sus puñetazos son muy peligrosos. Es un luchador completísimo.

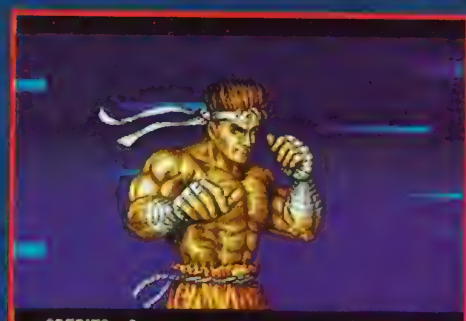
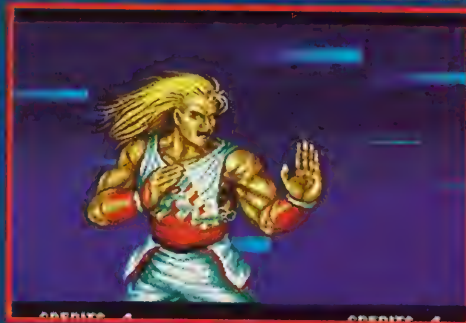


DUCK KING

Duck King ha regresado con más "marcha" que nunca. Hay que estar atento para no marearse con las luces de neón de sus escenarios. Es uno de los luchadores más rápidos.

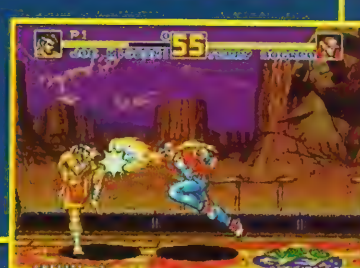


No ha habido que esperar demasiado para que podamos disfrutar de este «Fatal Fury Special» en nuestra Neo Geo.



TERRY BOGARD

"El chico de la gorra" quiere dejar bien claro quién es el verdadero protagonista de la historia. Un personaje muy completo, al que tan solo le falla su resistencia.



LO MÁS

NUEVO

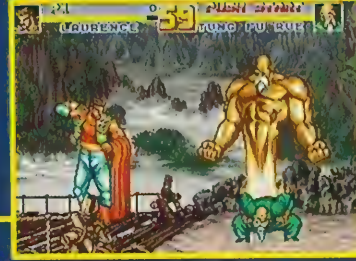
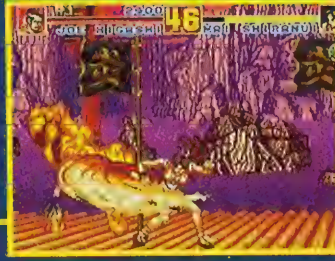
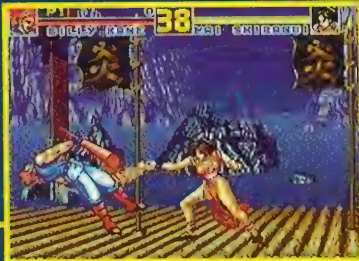


MAI SHIRANUI

La bella Mai está dispuesta a dejar el pabellón femenino bien alto. Sigue siendo una luchadora rápida y efectiva, aunque algo floja a la hora de recibir golpes.

TUNG FU RU

Tung Fu regresa al torneo de Fatal Fury con muchas sorpresas. Además de tener uno de los escenarios más bellos, ha reforzado su repertorio de forma notable.

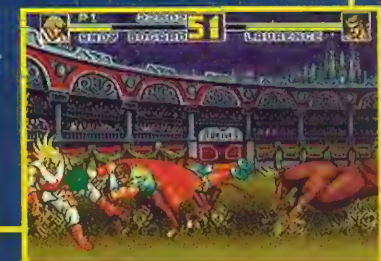
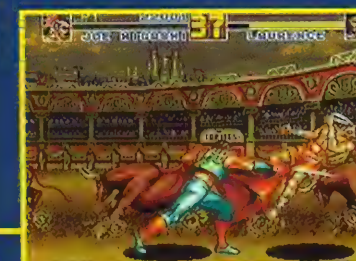
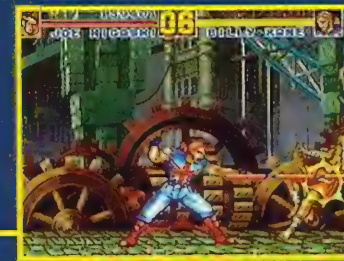


BILLY KANE

En Gran Bretaña os espera este experto conocedor del combate hombre a hombre. Es un auténtico peligro a larga distancia y se mueve con diabólica rapidez.

LAURENCE BLOOD

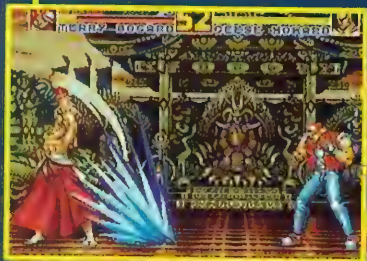
Al españolito de turno no se le puede negar una cosa: su gran clase. Pero además es capaz de hacer virguerías con su capa y de enviar a sus rivales al camino de los toros.





GEESE HOWARD

De nuevo el malvado Geese en escena. Es un luchador que utiliza poco las magias y mucho los desplazamientos de un plano a otro.



Unos decorados fuera de lo normal, 15 luchadores y 150 megabits son suficientes razones para considerar a este juego como el rey de los arcades de lucha.



*Sin duda,
es especial*

SNK ha conseguido algo que parecía imposible: mejorar el «Fatal Fury 2». Y lo ha hecho sin recurrir a extrañas (y a veces innecesarias) opciones, “simplemente” habilitando 7 luchadores más y mejorando la ya de por sí impresionante calidad técnica.

Además, se han introducido 6 niveles de dificultad, con lo que este aspecto está más ajustado que en cualquier otro cartucho de SNK. Así, ya no hay que pedir ayuda divina para intentar pasar del tercer luchador en el nivel fácil.

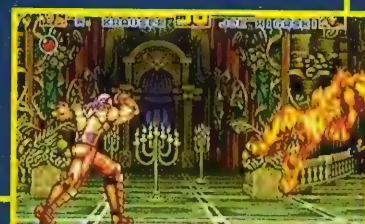
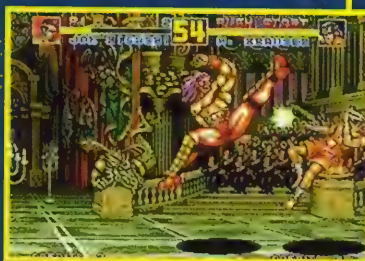


Lolocop



WOLFGANG KRAUSER

Es el jefe final, y eso lo dice todo. Sin duda, el luchador más peligroso. Sin embargo, es realmente difícil de controlar sin práctica.



NEO GEO



ARCADE SNK SNK

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 15

Niveles de Dificultad: 6

Continuaciones: 4

Megas: 150

Gráficos

Una maravilla gráfica. La belleza y calidad que poseen los escenarios es para llorar de alegría.

96

Música

Un excelente repertorio que llega a su culmen con la que acompaña al escenario de Krauser.

93

Sonido FX

¡Qué decir de este apartado en un juego de SNK! Contundencia y calidad por todas partes.

94

Jugabilidad

La introducción de 6 niveles de dificultad es el broche de oro. Una idea genial.

96

Adicción

Con 15 luchadores y esa calidad técnica, es imposible cansarse de este juego.

96

Total

Decir que éste es el mejor juego de lucha para Neo Geo, es muy aventurado. Pues bien, pese a ello, yo lo digo.

96

Lo Mejor

- La increíble calidad de los escenarios.
- Todos los luchadores.
- Los 6 niveles de dificultad.

Lo Peor

- La calidad tiene un precio.

Listas de Éxitos

Lo normal hubiera sido que tras la resaca de juegos que siempre dejan las Navidades, se produjera un mes sin especiales novedades que llevarnos a la boca. Pero una sensacional aparición ha sido capaz por sí sola de acabar con esta tradición. Su nombre, «Fatal Fury Special», y la consola, Neo Geo.



Dentro de lo malo...

Como podéis ver, la cuesta de enero se ha hecho sentir también en el mundillo del videojuego. Menos mal que el Mega CD se ha destapado con juegos como Ground Zero Texas o Prize Fighter que empiezan a demostrar las verdaderas posibilidades de esta espectacular máquina. No es que me queje, pero hasta ahora... Claro que Mega Drive y Super Nintendo también han reservado sus cosillas: Dune II y Young Merlin han supuesto una agradabilísima sorpresa para un mes bajo de forma.

CD



Del lejano Oeste a los CD's de todo el mundo. Éste es el largo viaje que ha tenido que hacer «Ground Zero Texas» para instalarse en los primeros puestos de nuestras listas.

- | | | |
|----|-----|--------------------------|
| 1 | (2) | THUNDER HAWK |
| 2 | (1) | Batman Returns |
| 3 | (N) | Ground Zero Texas |
| 4 | (3) | Ecco the Dolphin |
| 5 | (4) | Silpheed |
| 6 | (5) | Sonic |
| 7 | (N) | Prize Fighter |
| 8 | (6) | Final Fight |
| 9 | (8) | Dune |
| 10 | (N) | Joe Montana |

BOY



Dos generaciones animadas de ayer y hoy se dan la mano en nuestra Game Boy. Por un lado, Bugs Bunny y sus amigos, y por el otro, el pequeño Buster y compañía. Un lujo.

- | | | |
|----|-----|---------------------------|
| 1 | (R) | LEGEND OF ZELDA |
| 2 | (R) | Super Mario Land 2 |
| 3 | (R) | Top Ranking Tennis |
| 4 | (R) | TMHT 3 |
| 5 | (R) | Asterix |
| 6 | (R) | Jurassic Park |
| 7 | (N) | Tiny Toons |
| 8 | (7) | Looney Toons |
| 9 | (8) | Darwing Duck |
| 10 | (N) | Batman Animates |

MEGA DRIVE



Las calientes arenas del planeta Arrakis han llegado a la Mega Drive y se han situado en la mitad de nuestros veinte mejores. No es fácil que suban puestos, porque los juegos que hay allí instalados tienen mucho nivel, pero al tratarse de un lugar como Dune... quién sabe.

- 1 (R) **ETERNAL CHAMPION**
- 2 (R) **Street Fighter II**
- 3 (R) **Aladdin**
- 4 (5) **E.A. Soccer**
- 5 (6) **Sonic Spinball**
- 6 (4) **Toejam & Earl 2**
- 7 (9) **Robotnik Bean ...**
- 8 (7) **Flashback**
- 9 (8) **Ren Stimpy**
- 10 (N) **Dune 2**
- 11 (10) **Robocop vs Terminator**
- 12 (17) **Jungle Strike**
- 13 (12) **Jurassic Park**
- 14 (13) **Lethal Enforce**
- 15 (14) **Bubsy**
- 16 (19) **Sensible Soccer**
- 17 (11) **TMHT Tournament**
- 18 (16) **Sonic 2**
- 19 (N) **Robocop 3**
- 20 (R) **Mortal Kombat**

SNES



A pesar de su corta edad, los Tiny Toon están dispuestos a saborear las mieles del éxito cuanto antes. Aunque para ello tengan que arrebatarse el puesto a "vacas sagradas" como Mario, Batman, Asterix o Luke Skywalker.

- 1 (R) **SUPER MARIO III**
- 2 (R) **The Return of Jocker**
- 3 (R) **Asterix**
- 4 (R) **Star Wars**
- 5 (N) **Tiny Toons**
- 6 (5) **Robocop 3**
- 7 (6) **Battletoads**
- 8 (7) **Shatter Hand**
- 9 (R) **Indy Heat**
- 10 (N) **Dracula**

GAME GEAR



Las aguas bajaban demasiado tranquilas por la Game Gear. Por eso, bien está que el fragor de la guerra de «Desert Strike» lleve a la portátil un poco de acción y de espectacularidad.

- 1 (R) **SONIC 2**
- 2 (R) **Jungle Book**
- 3 (R) **Land of Illusion**
- 4 (5) **Ecco the Dolphin**
- 5 (4) **Star Wars**
- 6 (R) **Chuck Rock 2**
- 7 (N) **Desert Strike**
- 8 (7) **Robocop vs Terminator**
- 9 (8) **F-1**
- 10 (9) **World Cup Soccer**

SUPER NINTENDO

Una frase mágica, un abracadabra, y cuando nos hemos querido dar cuenta el mago Merlín ha aparecido en los primeros lugares de la lista de Super Nintendo. Naturalmente, y al tratarse de un Merlín aún joven, sus poderes no estaban perfeccionados y por eso no ha surgido directamente en la primera posición. Pero que no se confíen el Street Fighter y compañía, porque este mago aprende muy deprisa y su ambición es grande.



- | | | |
|----|------|----------------------|
| 1 | (R) | S.F.II TURBO |
| 2 | (R) | Star Wing |
| 3 | (R) | Aladdin |
| 4 | (R) | Super Mario All Star |
| 5 | (N) | Young Merlin |
| 6 | (5) | S. Emp. Strikes Back |
| 7 | (6) | Batman Returns |
| 8 | (7) | Flashback |
| 9 | (8) | Jurassic Park |
| 10 | (9) | Dragon Ball Z |
| 11 | (10) | Alien 3 |
| 12 | (11) | TMHT Tournament |
| 13 | (12) | Tecmo NBA |
| 14 | (13) | Mortal Kombat |
| 15 | (14) | Sunset Raiders |
| 16 | (15) | Battletoads |
| 17 | (16) | Bubsy |
| 18 | (R) | Sensible Soccer |
| 19 | (17) | Bomberman |
| 20 | (R) | Cool Spot |

NEO GEO



En la Neo Geo, la historia se repite: a un buen juego de lucha le sucede otro aún mejor. Así que, ¿cuánto durará este «Fatal Fury Special» en el primer puesto y quién será su sucesor?

- | | | |
|----|-----|---------------------|
| 1 | (N) | FATAL FURY ESPECIAL |
| 2 | (3) | Fatal Fury 2 |
| 3 | (1) | Samurai Shodown |
| 4 | (2) | Art of Fighting |
| 5 | (4) | Super Side Kicks |
| 6 | (5) | World Heroes 2 |
| 7 | (6) | Trash Rally |
| 8 | (7) | Sengoku 2 |
| 9 | (8) | Ghost Pilots |
| 10 | (R) | Three Count Bout |

MASTER SYSTEM



Siguen pasando los meses y Mickey y su «Land of Illusion» continúan apareciendo en los primeros puestos de la lista de Master. Y es que esta divertida aventura estaba condenada al éxito.

- | | | |
|----|-----|-----------------------|
| 1 | (R) | SONIC CHAOS |
| 2 | (R) | Jungle Book |
| 3 | (R) | Sonic 2 |
| 4 | (R) | Land of Illusion |
| 5 | (R) | Desert Strike |
| 6 | (N) | Robotniks Mean ... |
| 7 | (6) | Street of Rage |
| 8 | (7) | Robocop vs Terminator |
| 9 | (8) | Cool Spot |
| 10 | (9) | Master Kombat |

El próximo número te va a dejar sin habla.



Dragon Ball Z

Todos los Movimientos Especiales y las mejores claves para asegurar la victoria de Goku.

N.B.A. JAM

Preparate para la mayor sensación deportiva del año.

Turn & Burn

Simulación aérea al más alto nivel. Y en exclusiva.

Dragon Ball Z 2

¿Digo sucesor del "crack" Japonés? Lee nuestro interesantísimo reportaje.

Star Wing

Te desvelamos los secretos del juego más revolucionario del 93. Una guía que no podrás dejar "volar".

¿Qué juego comprar?

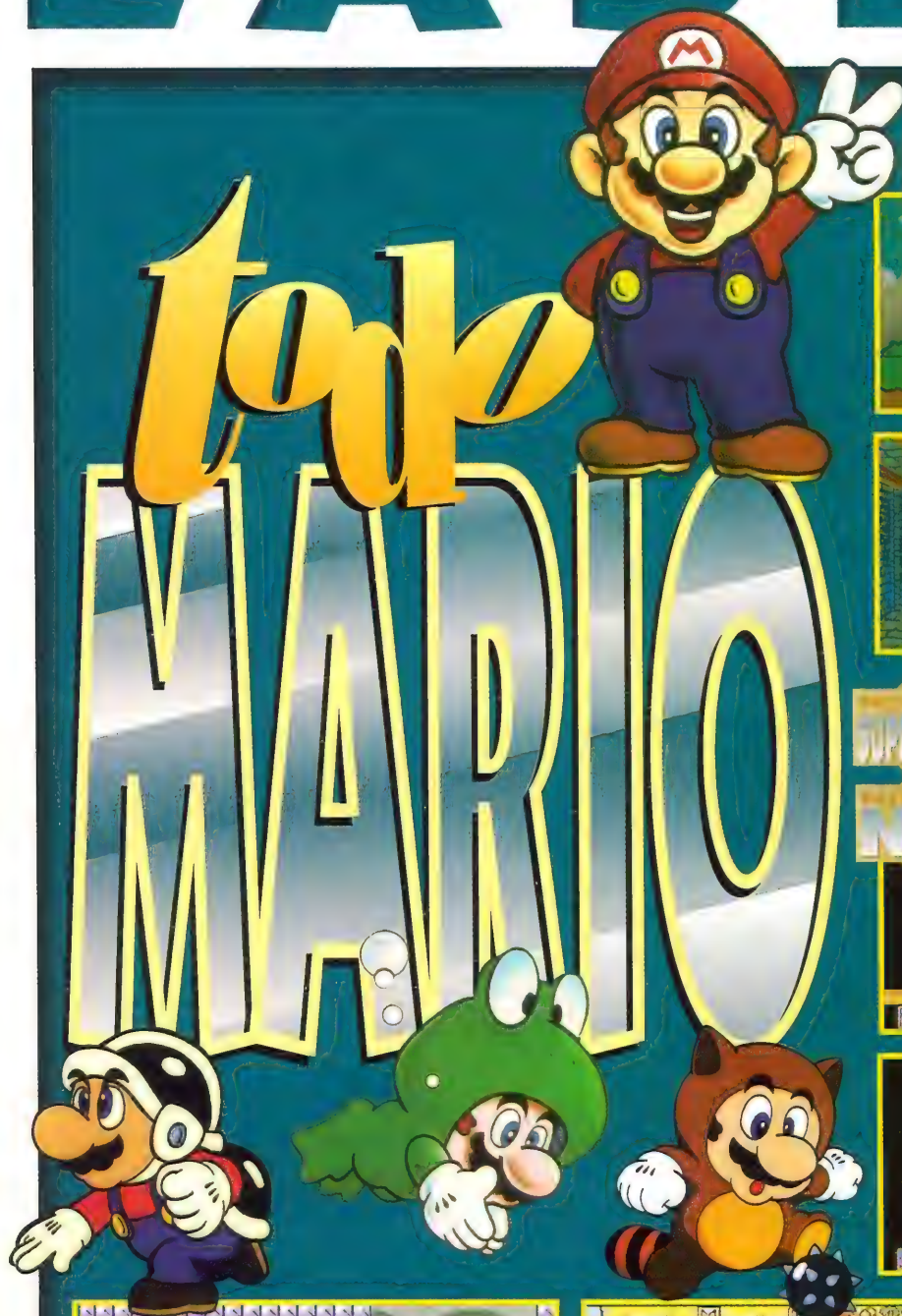
Todos los juegos disponibles para Super Nintendo, N.E.S., y Game Boy analizados y puntuados uno a uno. ¡Imprescindible!

Y, por supuesto, todas esas secciones que te ponen al día en todo lo que se mueve en el apasionante mundo de Nintendo.

**Piénsalo. ¿Hay alguna
revista que te dé más**

Acción

LASERS



MARIO IS MISSING

ACCESO A TODAS LAS FASES.

Para ello, introduce los siguientes passwords:

XYNYW4W.	*WZHPC2.
9DVS33NZ.	K8Q15HK.
7BN*330.	SS**4BF.
OGFSP6H.	KYL3XTQ.
7MS16VC.	TV3X7L.
DC7KXXF.	ZKPK3JB.
NC9*431.	9S4841Q.

SUPER MARIO BROS 3

CÓMO CONSEGUIR CINCO VIDAS CON LAS CARTAS

Siempre que completas una fase, tienes la opción de ganar una carta en la ruleta final. Si tus cartas son tres estrellas, serás recompensado con cinco vidas extras. Para conseguirlo, sólo tienes que entrar en ella acelerado y saltar justo cuando estés a tiro de la carta.

DÓNDE ENCONTRAR LOS TRES SILBATOS MÁGICOS

PRIMER SILBATO.

Al final del mundo 1-3, hay un ladrillo blanco con una tortuga roja. Súbete a ese ladrillo y mantente agachado hasta que caigas tras el decorado. Corre hacia la derecha y encontrarás un cofre con el preciado silbato en su interior.

SEGUNDO SILBATO.

En el primer castillo del mundo 1, después de pasar la lava y en la zona donde hay una tortuga fantasma, debes volar para meterte en la parte derecha del decorado. Avanza aunque no la veas, al final te esperará tu premio.

TERCER SILBATO.

El primer hermano martillo del mundo 3 te dará un martillo con el que romper los bloques del lado derecho del mapa. Al hacerlo, aparecerá un camino que conduce hasta el hermano martillo que guarda celosamente el tercer silbato.

& PHASERS



SUPER MARIO WORLD

LOS SECRETOS DE MARIO

SECRETO DE LA CASA FANTASMA DEL DONUT

Consigue un par de capas en la llanura del donut 1. Dirígete a la casa fantasma y camina un poco a la derecha. Espera a que se materialicen algunos enemigos y vuelve a la izquierda cogiendo carrerilla. Verás una plataforma al final de la cual hay un lugar con cuatro bloques amarillos y una puerta. Golpea los bloques y conseguirás 4 vidas.

SECRETOS DE LA LLANURA DEL DONUT

Donut Secreto 1: Este mundo transcurre bajo las profundidades del mar. En él verás un pow azul. Cógelo y llévalo hasta una plataforma de 6 bloques amarillos. Déjalo en el suelo y písallo. Por fin, golpea con la cabeza el bloque de la izquierda para conseguir otra llave.

META SECRETA DE VAINILLA 1.

Este camino te llevará hasta una nueva entrada del mundo de la estrella. Basta con coger el trampolín y colocarlo en el bloque azul de la derecha.

PUENTE DE QUESO

Para llegar a la meta más difícil de todo el juego, tendrás que obtener la capa y situarte en la última plataforma, junto a la tubería amarilla. Coge carrerilla y pasa volando sobre la que parece ser la meta final. Cuando la hayas sobrepasado, te encontrarás con otra meta y con una luna con 3 vidas.

BOSQUE DE LA ILUSIÓN 1

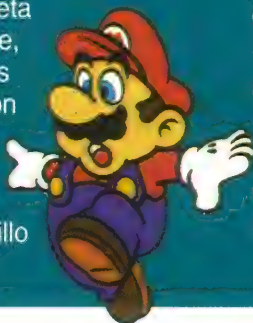
Justo al final de la larga plataforma de troncos, hay un bloque con una interrogación que al ser golpeado soltará un globo. Atrápalo y dirígete a la izquierda. Llegarás a un bloque con llave.

ÁREA SECRETA DEL BOSQUE

Si pasas muy por encima de la meta, caerás al otro lado de la misma, junto a la agradable compañía de 3 vidas extras.

LA ISLA DE CHOCOLATE 2

Para encontrar la zona secreta que te permita seguir adelante, tendrás que completar las dos primeras zonas del mundo con un crono que no baje de 250. Una vez conseguido, sólo tendrás que colocarte encima de las ruinas del castillo y presionar "L" y "R" a la vez.



LOS SWITCH

SWITCH AMARILLO

Se encuentra en la montaña de Kappa, al noroeste de la isla. No hay enemigos.

SWITCH ROJO

Se halla en la Cúpula de Vainilla. Busca el bloque con interrogación para ascender al piso superior. Coge el pow azul y llévalo a la parte izquierda para meterte en un hueco coronado por 9 monedas. Baja por ese hueco y vé a la izquierda para encontrar la llave que te llevará al palacio del switch rojo.

SWITCH AZUL

En el Bosque de la Ilusión 2, antes de llegar a la meta final, nada hacia la izquierda. La pared es falsa y te llevará a una cámara secreta con una llave que te abrirá las puertas del palacio del switch azul.

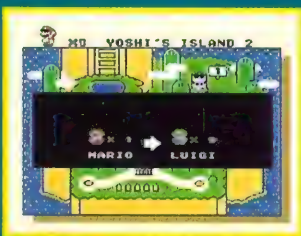
SWITCH VERDE

Lo encontrarás en la Llanura del Donut 2, escondido tras la segunda tubería verde. Coge el caparazón y lánzalo contra el cuarto bloque. Saldrá una planta trepadora que te conducirá hasta la llave que abre el camino al palacio del switch verde.



CÓMO ENTRAR EN CASTILLOS Y FORTALEZAS YA DESTRUIDOS

Colócate encima de las ruinas del castillo y presiona "L" y "R" a la vez.

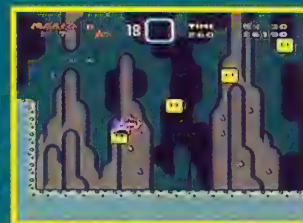


CÓMO CONSEGUIR NUEVE VIDAS

Empieza a jugar en el modo dos jugadores. Vé a la pantalla del mapa y pulsa izquierda con Luigi y derecha con Mario. Aparecerá un menú que te permitirá pasar las vidas de uno de los hermanos al otro, con lo que podrás empezar a jugar con un total de nueve vidas.

CÓMO TERMINAR VISITANDO SÓLO 14 MUNDOS

Sigue este itinerario: - La isla de Yoshi - Palacio del switch amarillo - La isla de Yoshi 2 - La isla de Yoshi 3 - La isla de Yoshi 4 - Castillo de Iggy Koopa - Llanura del Donut 1 (a través de la meta secreta) - El secreto del Donut 1 (a través de la meta secreta) - La casa secreta del Donut (a través de la meta secreta) - El mundo de la estrella 1 - El mundo de la estrella 2 - El mundo de la estrella 3 - El mundo de la estrella 4 - La Fortaleza de Bowser.



LASERS

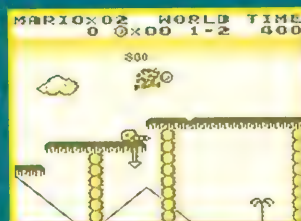
SUPER MARIO LAND

PARA HINCHARSE DE MONEDAS

En el nivel 1-3, antes de llegar a una tubería que hay en el techo, verás cinco ladrillos. Rompe el cuarto y vuelve a saltar, con lo que saldrá un ascensor. Súbete a él porque te llevará hasta el techo, donde encontrarás una tubería llena de monedas. Si repites la operación, acabarás forrado.

EL TRUCO DEL ALMENDRUCO

Al principio del mundo 2-3 encontrarás un montón de monedas. Avanzando por el mismo mundo, darás con una mole de ladrillos bajo una abertura. En esos ladrillos hay una vida extra. Cógela y déjate matar por el pulpo. Volverás al principio, donde podrás recoger de nuevo las monedas. La vida extra vuelve a salir siempre, así que podrás repetir la operación cuantas veces quieras.



LAS TUBERÍAS CON BONUS

Esta lista te indica cuáles son las tuberías en que podrás llenar tus arcas de monedas.

Mundo 1-1: Tuberías 3 y 6.

Mundo 1-3: Tubería 9.

Mundo 2-1: Tubería primera y última.

Mundo 2-2: Tubería primera y última.

Mundo 3-1: Tubería primera y última.

Mundo 3-2: Tubería 7.

Mundo 3-3: Tubería 4.

Mundo 4-1: Tubería 1 y 34.

ACCEDER A MODO FÁCIL

En la pantalla de grabar partidas, pulsa select. Jugarás con menos enemigos y peligros.

ACCESO A UN NUEVO MUNDO

Tras matar a Tatanga, pulsa A y B a la vez.

CONTINUACIÓN EXTRA

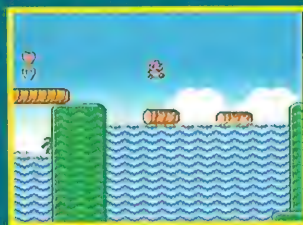
Cuando deje de moverse el rotulillo de Game Over, presiona rápidamente start.

SUPER MARIO BROS 2



CÓMO SALTARSE EL MUNDO 6.,

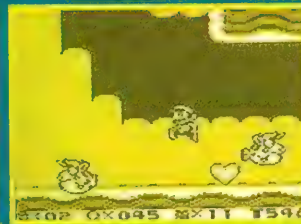
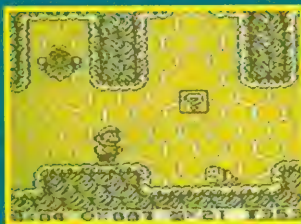
En el mundo 5-3, deberás saltar a una plataforma en la que hay una botella. Rompe la botella, entra por la puerta y salta sobre el jarrón. Como quien no quiere la cosa, habrás terminado de lleno en el mundo 7.



SUPER MARIO LAND 2

CÓMO CONSEGUIR 99 VIDAS

Tírate al agua en la zona Hoppo y nada hacia la izquierda. Allí te encontrarás una interrogación que oculta 50 monedas. Sal de la fase apretando pause y select. Repite la operación hasta que consigas 999 monedas, luego busca la tragaperras y juega como un poseso hasta redondear tu número de vidas.



CÓMO VER ALGUNA "DEMO"

Turtle Zone: presiona Arriba, B y Select.

Hoppo Zone: presiona Arriba, A y Select.

Macro Zone: presiona Arriba, Arriba, B, A y select.

Las "demos" duran un minuto, y luego tendrás que "resetear".

FASE SECRETA

En la zona del árbol de la fase de la resina pegajosa, vete hasta el lugar donde hay una columna de monedas. En la parte superior derecha de la misma podrás ver una tubería. Prueba a introducirte por ella, y ya verás las sorpresas que te aguardan.

& PHASERS



THE LOST LEVELS

DEL MUNDO 1-2 AL 2

Una especie de escalera de ladrillos situada en la parte superior de la pantalla te permitirá atravesar la fase por el techo y te llevará hasta el mundo 2 en un visto y no visto.

DEL MUNDO 1-2 AL 3.

Un ladrillo con la facultad de convertirse en arbusto te llevará directamente al mundo 3. Trepa por él, avanza hacia la derecha y encontrarás el ansiado pasadizo.

DEL MUNDO 1-2 AL 4.

Déjate caer de lo alto de una fila de ladrillos sobre una cañería. Avanza hacia la derecha hasta tropezar con un charco de lava. Si te acercas con cuidado, aparecerán unos pequeños ladrillos que te conducirán al pasadizo.

PASADIZOS SECRETOS

DEL MUNDO 5-1 AL 6.

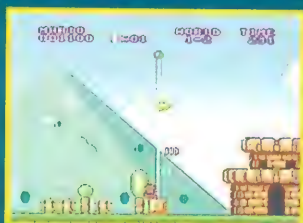
Encuentra la cañería cuyos bonus hacen crecer a Mario más de la cuenta. Permanece ahí quieto hasta que aparezca un arbusto que te llevará derecho al siguiente pasadizo.

DEL MUNDO 5-2 AL 7.

Salta tres plataformas elevadoras para llegar a la cima de una gran pila de ladrillos. Desde allí, vete saltando durante todo el camino y accederás al pasadizo.

DEL MUNDO 5-2 AL 8.

Salta sobre la primera plataforma elevadora y golpea el ladrillo de la izquierda. Brotará un arbusto que te llevará al mundo 8. Por cierto, no pienses que éste es el último. Si acabas esta aventura, te esperan cuatro mundos más.



SALIDA RELÁMPAGO

Espera a que la primera luz que indica la salida parpadee y suene. En ese instante, pulsa sin soltar el botón B. Tu coche saldrá más rápido que ninguno.

TENER UN MARIO ENANO

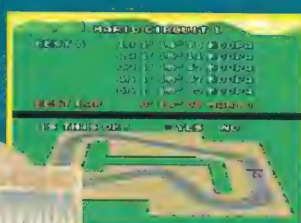
Cuando empieces un Grand Prix, vé a la pantalla de selección de personaje y presiona los botones Y y A. Tu personaje se hará más pequeño y controlarás mejor el coche, aunque también podrás ser pasto de los otros karts participantes.

CONDUCCIÓN DIVERTIDA

Coge el mando 2 y selecciona la opción de un jugador. Luego, pulsa los botones L, R y Start. Es bastante inútil, pero lo que te vas a reír...

CÓMO CORRER CONTRA UN FANTASMA

En la pantalla de selección de jugadores, pulsa Start con el Pad 2. La palabra "Com" aparecerá sobre la princesa. Selecciona el personaje que quieras usar con el pad 1 y el conductor de Com con el pad 2. Cuando empiece la carrera, te enfrentarás a un fantasma controlado por la computadora.



SUPER MARIO KART

CAMBIO DE PERSPECTIVA

En Time Trial, si acabas la carrera sin darte ningún golpe y seleccionas la opción Replay, puedes cambiar la perspectiva con los botones L y R.

ACCESO A SPECIAL CUP

Selecciona una carrera a dos jugadores o la opción Time Trial. Acude a la opción "Copa Mushroom" y presiona L, R, L, R, L, L, R, R y A. Aparecerá el logo con sus cinco circuitos.

COMPETIR CONTRA LA MÁQUINA EN TIME TRIAL

Elige la opción de un jugador, presiona Y con el mando del segundo jugador en la pantalla de selección de personajes, y voilá.

LASERS

A TODO SONIC

SONIC 2 MD

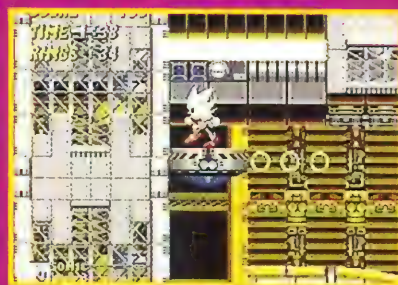
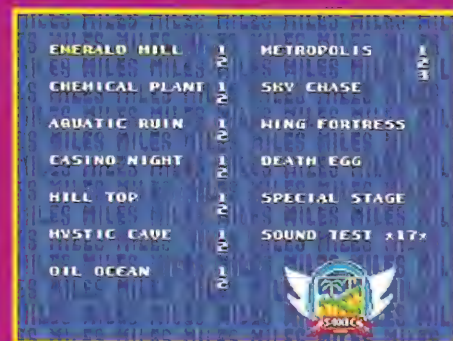


TODAS LAS ESMERALDAS

Haz el truco de elegir nivel y vé a la fase Emerald Hill Zone para coger una esmeralda. Al aparecer el rótulo "Chaos Emerald", presiona reset. El juego volverá a empezar, pero conservarás la esmeralda que cogiste. Repite esta operación seis veces, y así tendrás todas las piedras del caos y serás Súper Sonic. Por si fuera poco, cada anillo que recojas en una fase de bonus te reportará 50.000 puntos.

PARA ELEGIR FASE

Vé al menú de opciones y escucha las melodías 19, 65, 09 y 17. Sonará un pitidito. Pulsa start y vé a la pantalla de título, mantén presionado A y luego start. Aparecerá un menú de elección de fase con el que podrás conseguir algunas ventajas más.

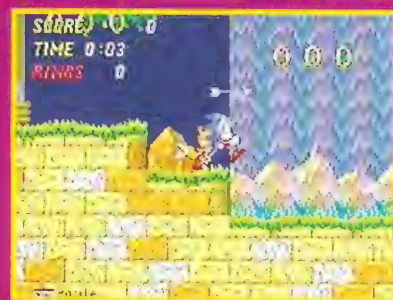


SONIC SUPER GUERRERO

Escucha las melodías 04, 01, 02 y 06. Luego, elige una fase y empieza a jugar normalmente. Cuando consigas 50 ó más anillos, pulsa "B" y "C" simultáneamente y te convertirás en una especie de réplica amarilla de Sonic.

CÁMARA LENTA

Cuando esté funcionando el truco de elegir fase, para el juego con Start y "B". La música cesará, pero podrás controlar perfectamente todos los movimientos. Con el botón "C" harás saltar a Sonic y con el "A" volverás al menú principal. Si en vez de jugar esperas a que el juego se reanude, "sólo" habrás conseguido una bonificación de 50.000 puntos y habrás completado la fase en 0 segundos. Así, sin mojarse.



& PHASERS

NUEVAS EMOCIONES

Escoge el modo dos jugadores y sumérgete en la fase secreta. Coloca a Sonic delante de Tails, de modo que Sonic se asegure la victoria. Pulsa reset, vé a la pantalla de opciones y elige "Sonic and Tails". En apariencia, todo seguirá igual que siempre, pero las fases secretas se habrán vuelto verdaderamente difíciles.



PARA CONSEGUIR 14 CONTINUOS

Escucha parcialmente las melodías 19, 65, 09, 17, 01, 01 y 04, y habrás logrado esas catorce continuaciones que te vendrán sin duda como anillo al dedo.

TAILS, SUPER TAILS



la pantalla, es que todo va bien. Pulsa "B" y te transformarás en anillo, luego imprime 50 y recógelos. Transfórmate en Super Sonic, presiona "B", y con "A" transfórmate en monitor. Imprime el monitor, rómpelo y los poderes pasarán a Tails. Ahora, haz que te quiten los anillos, coge otros 50, transfórmate en Super Sonic y ya tendrás dos personajes la mar de completitos. Fácil, ¿no?



Tienes que ir a la pantalla de elegir fase y escuchar las canciones 4, 1, 2, 6, 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2 y 4. Elige la fase donde quieres empezar a jugar, y aprieta "A" y "Start" hasta que Sonic haga su aparición. Si aparecen extraños números en

UN ZORRO INVENCIBLE

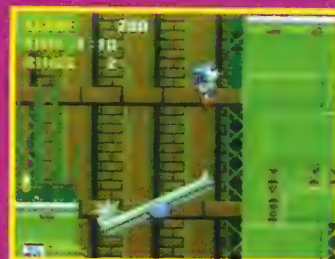
Vé a la pantalla de opciones y empieza la partida eligiendo "Sonic and Tails". Luego, conecta un segundo pad y podrás jugar manejando a un Tails invencible.



SONIC MD

ELEGIR NIVEL

Cuando Sonic aparezca en pantalla agitando el dedo delante de tu nariz, presiona arriba, abajo, izquierda y derecha. Oirás un pitidito. Luego, pulsa simultáneamente los tres botones del pad y presiona start. Ahora tendrás acceso a todos los niveles del juego en el menú de melodías.



FINAL ESPECIAL

Cuando Sonic coja velocidad después de haber derrotado definitivamente a Robotnik, pulsa "A", "B" y "C" repetidas veces, y de este modo podrás visionar un final diferente para tu juego preferido.



LASERS



SONIC 2 GG



CONSIGUE UNA VIDA EXTRA

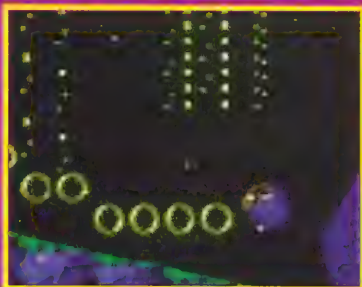
En la fase 1-2, nada más introducirte en los subterráneos, pégate todo lo que puedas a la izquierda y una vez allí déjate caer. Luego, métete por la pared de la derecha y encontrarás una vida extra.



ELEGIR ZONA

Durante la presentación, pulsa "Start" hasta que aparezca la pantalla de opciones.

Sin soltar "start", presiona diagonal abajo-izquierda junto con los botones "1", "2" y "start". Déjalo presionado hasta que oigas un pitidito. En ese momento, suéltalo todo y presiona de nuevo "start".



SONIC 2 M CD

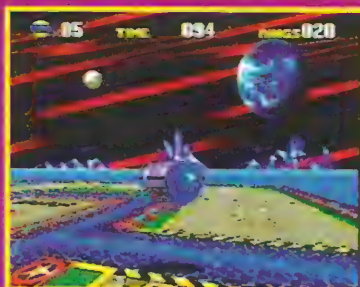
ELEGIR NIVEL

Justo cuando Sonic aparezca en la pantalla de presentación, presiona arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, "B". Entonces, escucharás una campana y aparecerá una pantalla en la que podrás elegir el nivel en el que quieres jugar. Sólo hará falta pulsar "start" y listo.



PARA HACER ACERCAMIENTOS Y ROTACIONES DEL SONIC'S WORLD

No necesitas todas las Esmeraldas para conseguirlo, pero sí completar la partida en el Modo Attack. Para ello, debes realizar todos los niveles en un tiempo inferior a los 37 minutos y 27 segundos. Una vez lograda esta pequeña premisa, vé a la pantalla del título y allí podrás disfrutar de una nueva opción llamada D.A. Garden.



& PHASERS

ENCONTRAR VIDAS EXTRAS



Al final de la primera jungla, golpea el cartel giratorio y agáchate mirando al suelo.
- En la primera fase de Green Hill, busca una vida



en las ramas de la palmera número 22.
- En la segunda fase de Green Hill, déjate caer al agua. Vé hacia la pared, salta en diagonal y entrarás en un

SONIC MS



pasadizo secreto.
- En tu segundo enfrentamiento con Robotnik, vé hacia la izquierda y encontrarás otra jugosa vida extra.



ESMERALDAS DEL CAOS

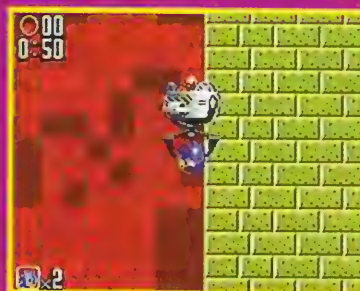
SONIC 2 MS



ELEGIR CUALQUIERA DE LOS ACTOS



Durante la escena de presentación, mantén apretados los dos botones del segundo pad, a la vez que giras rápidamente el mando en el sentido de las agujas del reloj. Cuando acabe la escena, coge el pad 1 y pulsa derecha y luego "start". Con esta sencilla operación, podrás elegir entre todos los actos que puede realizar tu puercoespín favorito.



Fase 1 zona 2: Vé por la derecha lo más alto posible, hasta llegar a un precipicio. Salta por él.

Fase 2 zona 2: Vuela con el ala delta todo lo alto que puedas, y al final de la pantalla encontrarás la esmeralda. Mantén presionado todo el rato arriba y derecha.

Fase 3 zona 2: En el segundo minilaberinto de velocidad, pulsa derecha y darás con la preciada gema.

Fase 4 zona 2: mantente lo más alto posible y avanza hacia la derecha utilizando todos los reboteadores.

Fase 5 zona 2: Al principio de la zona, verás una cueva con pinchos. Súbela y cuando estés arriba lázate hacia la izquierda con la sana intención de romper el escenario. Encontrarás la piedra en una gruta secreta.

Fase 6 zona 3: bastará con eliminar al Sonic de plata.

LASERS

Las llaves del éxito

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

M K

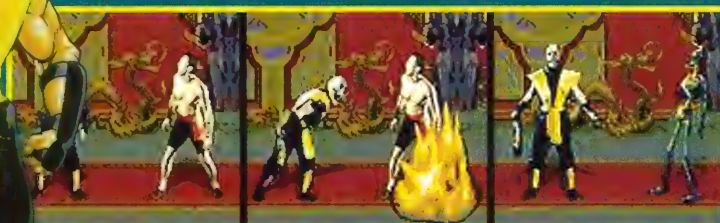
O O

R M

T B

A A

L T



SCORPION

ARPON.

MD: ATRAS, ATRAS, A.

SN: ATRAS, ATRAS, B.

TELETRANSPORTE.

MD: ABAJO, IZQUIERDA, A.

SN: ABAJO, DIAGONAL

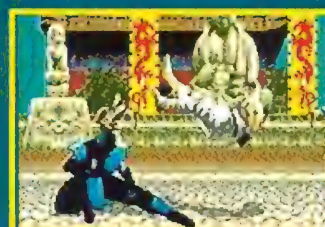
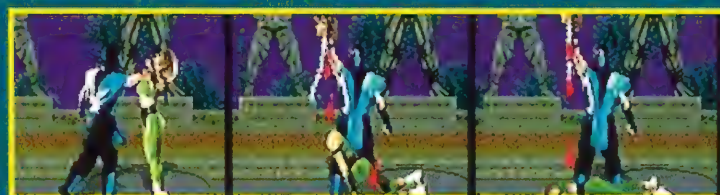
IZQUIERDA-ABAJO,

IZQUIERDA, Y.

FATALITY.

MD: ARRIBA, ARRIBA, START.

SN: ARRIBA, ARRIBA, R.



SUB ZERO

DESLIZAMIENTO.

MD: ATRAS, B+C

SN: ABAJO, DERECHA-

ABAJO, DERECHA.

BOLA DE HIELO.

MD: ABAJO, IZQUIERDA, A.

SN: ABAJO, IZQUIERDA-

ABAJO, IZQUIERDA, Y.

FATALITY.

MD: DELANTE, ABAJO,

DELANTE, A.

SN: DELANTE, ABAJO,

DELANTE, A+B.

LYU-KANG

BOLA DE FUEGO NARANJA.

MD: ATRAS, ATRAS, A.

SN: ATRAS, ATRAS, Y.

PATADA VOLADORA:

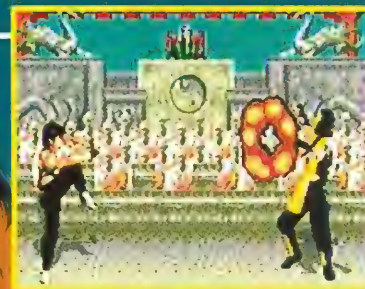
MD: ATRAS, ATRAS, C.

SN: ATRAS, ATRAS, X.

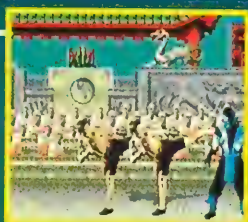
FATALITY:

MD: Cerca del enemigo giro de 360°.

SN: Cerca del enemigo giro de 360°.



& PHASERS



JOHNNY CAGE

BOLA DE FUEGO.

MD: ATRAS, DELANTE, A.

SN: ATRAS, DELANTE, B.

SHADOW KICK.

MD: ATRAS, DELANTE, B.

SN: ATRAS, DELANTE, A.

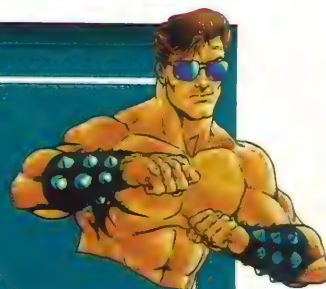
SPLITS.

MD: ATRAS, DELANTE, C. SN: DELANTE, B+R.

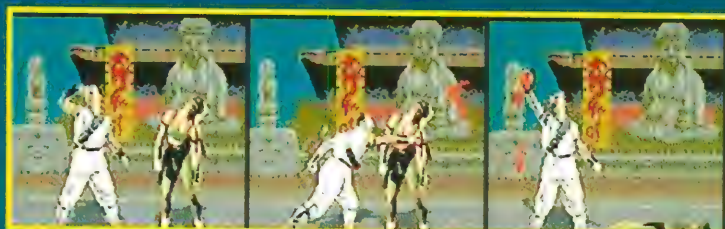
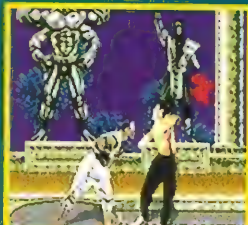
FATALITY.

MD: DELANTE, DELANTE, DELANTE, A.

SN: DELANTE, DELANTE, DELANTE, Y.



KANO



KNIFE THROW.

MD: IZQUIERDA, DERECHA, START.

SN: IZQUIERDA + R, Y.

CABEZAZO:

MD: Cerca del enemigo botón A.

SN: Cerca del enemigo botón Y.

ROLL.

MD: Giro 360°, Start. SN: R, giro de 360°

FATALITY.

MD: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA, A.

SN: IZQUIERDA-ABAJO, DERECHA-ABAJO, DERECHA, ARRIBA-DERECHA, B.



SONYA

ONDA SONORA.

MD: ARRIBA-DERECHA, ABAJO-DERECHA, A.

SN: DELANTE, ATRAS, B.

PUNETAZO VOLADOR.

MD: DELANTE, ATRAS, A.

SN: DELANTE, ATRAS, Y.

PINZA MORTAL.

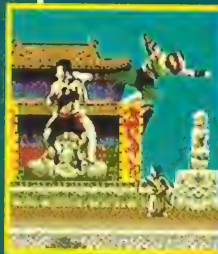
MD: ABAJO, A+B.

SN: ABAJO+R, A+B.

FATALITY.

MD: DELANTE, DELANTE, ATRAS, ATRAS, A.

SN: DELANTE, DELANTE, ATRAS, ATRAS, Y.



RAYDEN

RELAMPAGO.

MD: ABAJO,

DERECHA, A.

SN: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA, B.

TELETRANSPORTE.

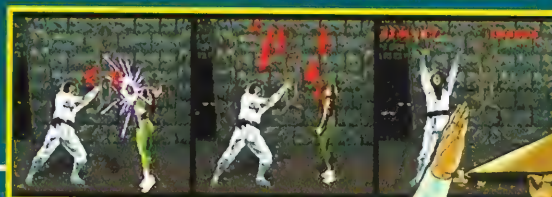
MD: ABAJO, ABAJO, START.

SN: ARRIBA, ABAJO rápidamente.

FATALITY.

MD: DELANTE, DELANTE, ATRAS, ATRAS, ATRAS, A.

SN: DELANTE, DELANTE, ATRAS, ATRAS, ATRAS, Y.



LASERS

DRAGON CRISTAL

PARA RECUPERAR ENERGÍA.

Sólo tienes que conseguir comida e ir a un laberinto donde no haya enemigos. Allí, espera que aparezca la barra de energía, y pulsa sin parar el botón 2. El indicador aumentará notablemente.



NEMESIS

CÓMO OBTENER TODAS LAS ARMAS.

Haz una pausa durante el juego y presiona arriba, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, "B", "A", "B" y "A". Verás cómo las armas son tuyas.



ALIEN 3

PASSWORDS.

- 2: QUESTION.
- 3: MASTERED.
- 4: MOTORWAY.
- 5: CABINETS.
- 6: SQUIRREL.
- 7: OVERGAME.

ACTION REPLAY.

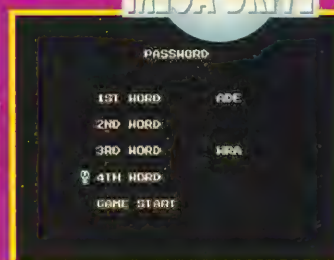
ENERGIA: 7E12 425E.
RIFLE: 7E15 D25F.
GRANADAS: 7E15 DA05.
LANZA-LLAMAS AZUL: 7E10 A440.
LANZA-LLAMAS ROJO: 7E15 E264.
INMUNIDAD: 7E10 D8FF.



SPLATTER HOUSE 2

PASSWORDS.

Nivel 2: EDK NAI ZOL LDL.
Nivel 3: IDO GEM IAL LDL.
Nivel 4: ADE ZOE ZOL OME.
Nivel 5: EFH VEI RAG ORD.
Nivel 6: ADE NAI WRA LKA.
Nivel 7: EFH XOE IAL LDL.
Nivel 8: EDK VEI IAL LDL.

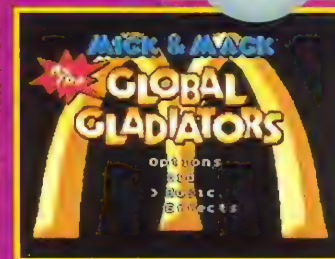


GLOBAL GLADIATORS

CÓMO ELEGIR FASE E INVULNERABILIDAD.

Escoge la segunda opción del menú "options" y pulsa izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha, izquierda, derecha.

Darás con un menú que no sólo te permitirá elegir fase, sino que además te permitirá contar con vidas infinitas o invulnerabilidad.



SUPER SPY HUNTER

¿UN PARTIDO DE TENIS?

En cuanto pierdas tu última vida y aparezca la pantalla de presentación, coloca tus cañones apuntando abajo (botón "A") y selecciona la continuación. Te encontrarás sumergido en un partido de tenis contra un amigo o contra la máquina.

MUNICIÓN COMPLETA.

Basta con presionar en la pantalla de presentación "A", "B" y Select al mismo tiempo.



& PHASERS

TURTLES FALL OF THE FOOT CLAN

MEGA CD

ELEGIR NIVEL DE BONUS.

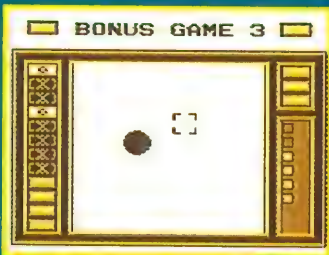
En la pantalla de selección de nivel, presiona "A", "B" y Select simultáneamente. En ese momento, aparecerá un signo de interrogación en el menú. Bastará con seleccionarlo y presionar Start.

RECUPERAR LA ENERGÍA.

Haz una pausa y pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, "B" y "A". Toda tu energía se rellenará. Pero eso sí, sólo podrás usar este truco una vez por partida.

WHAT DO YOU DO?

- ▶ BONUS GAME 1
- BONUS GAME 2
- BONUS GAME 3



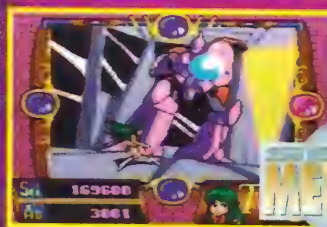
TIME GAL

CÓMO ELEGIR NIVEL.

Pausa el juego con ayuda de la tecla start, y pulsa "C" cada vez que quieras jugar un nuevo nivel.

CLAVES DE NIVELES SUPERIORES.

STONEAGE, ELEPHANT, HARDWORK, ASTEROIDS, STARWARS, MURDERER, WOLDWAR, LANDMINE, DEATHOUL, RECKLESS, BRANCHER, SOUTHERN, DINOSAUR, OSIRIYA, DODZILLA, THANKYOU.



MEGA CD

MISSION IMPOSSIBLE

PASSWORDS.

NIVEL 2: HMPR.
NIVEL 3: KMWV.
NIVEL 4: XDGJ.
NIVEL 5: TVJL.
NIVEL 6: QBYZ.

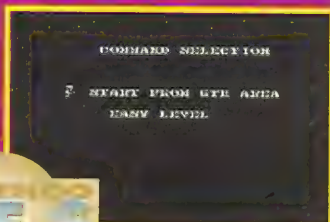


MEGA CD

GUERRILLA WAR

SELECCIÓN DE NIVEL Y DIFICULTAD.

Pulsa "A", "B" y start en la pantalla de presentación, y obtendrás un menú donde podrás elegir tanto el escenario como la dificultad.



MEGA CD

TAZ-MANIA

CÓMO CONSEGUIR VIDAS..

En la fase 1, hay dos vidas extra. Una en las primeras nubes y otra casi al final de la fase. Recoge las dos y, aunque parezca un poco "brusco", suicidate. Repite este sistema tantas veces como vidas quieras tener.

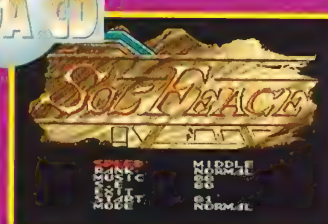
MASTER SYSTEM



SOL FEACE

CÓMO ELEGIR LA FASE INICIAL.

En la pantalla de títulos, pulsa "A", "B", "C", "A", "B", "C", "B", "C", "B" y "A". Oirás el típico pitido de confirmación. Pulsa start y dirígete a la pantalla de opciones, donde podrás cambiar el nivel de inicio y la dificultad del juego.



MEGA CD

LASERS

THE HUNT FOR RED OCTOBER

PARA CONSEGUIR 25 MISILES.

En la pantalla del mapa, presiona "A" y "B" al mismo tiempo. Sin soltar ninguno de los botones, pulsa arriba-abajo repetidamente.

ELEGIR FASE.

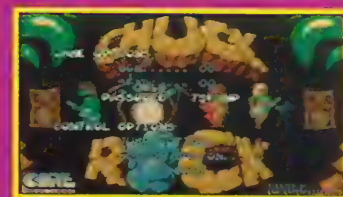
En la pantalla de selección de número de jugadores, presiona izquierda, derecha, "B", select, izquierda, derecha, "B", select y start.



CHUCK ROCK

CLAVES DE NIVELES SUPERIORES.

Nivel 2: GJFKFN
Nivel 3: PDPKKN
Nivel 4: JWNTXF
Nivel 5: TSFVNP



CRUE BALL

VOLUME LEVEL 6
"TWISTED FLIPPER" BY BRIAN SCHMIDT
PRESS [B] BUTTON TO EXIT



CRUE BALL

CÓMO ELEGIR NIVEL.

Mientras estás escuchando la melodía 6 del Sound Test, presiona "A", "C", "A", "B" y Start. Una vez comience el juego, y sin lanzar la bola, podrás pasar de nivel presionando "B" y arriba.

ASTYANAX

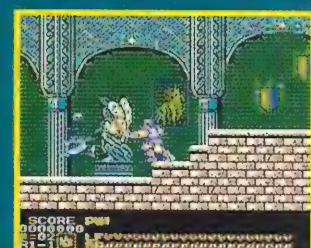
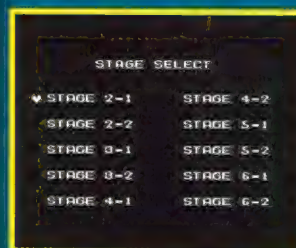
CÓMO SER INVENCIBLE.

Presiona arriba cuatro veces, abajo, izquierda, derecha y arriba durante la pantalla del título.



ELEGIR NIVEL.

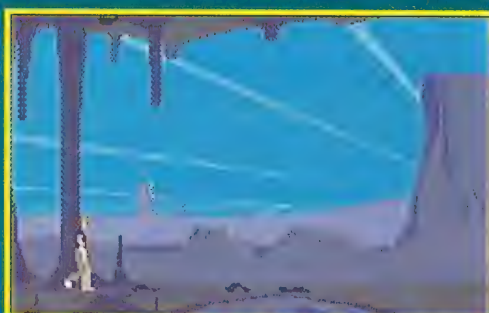
En la pantalla del título, pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha y luego el botón "B" cuatro veces.



ANOTHER WORLD

PASSWORDS DE NIVELES AVANZADOS.

Nivel 2: HTDC.
Nivel 3: CLLD.
Nivel 4: LBKG.
Nivel 5: XDDJ.
Nivel 6: FXLC.
Nivel 7: KRFB.
Nivel 8: KLFB.
Nivel 9: TTCT.
Nivel 10: HRTB.
Nivel 11: BRTO.
Nivel 12: TFBB.
Nivel 13: TXHF.
Nivel 14: CKJL.
Nivel 15: LFCK.



"OUT RUN"

PARA DETENER EL TIEMPO.

Cuando aparezca el logotipo de Sega, hay que pulsar simultáneamente izquierda, botón 1, botón 2 y start, pasar a la pantalla de música, elegir y empezar el juego. Habréis conseguido imposibilidad de choques y de perder la partida por tiempo.

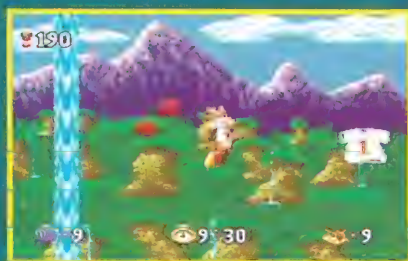


& PHASERS

BUBSY THE BOBCAT

PASSWORDS.

Fase 1: JSSCTS.
Fase 2: CKBGMM.
Fase 3: SCTWMN.
Fase 4: MKBRLN.
Fase 5: LBLNRD.
Fase 6: JMDKPK.
Fase 7: STGRTN.
Fase 8: SBBSHC.
Fase 9: DBKRRB.
Fase 10: MSFCTS.
Fase 11: KMGRBS.
Fase 12: SLJMBG.
Fase 13: TGRTVN.
Fase 14: CCLDSL.
Fase 15: BTCLMB.
Fase 16: STCJDH.



PSYCHIC WORLD

GAME GEAR

SELECCIÓN DE NIVEL

Si en la pantalla de presentación pulsas a la vez start, botones 1 y 2, izquierda y arriba, aparecerá un menú especial que te permitirá seleccionar el nivel que quieras entre el 1 y el 4.

SOUND TEST ED
SPECIAL MODE
ESP FULL
ROUND SELECT
ROUND NO 4

FLASHBACK

PASSWORDS NIVEL FÁCIL.

PIXEL, BETSY, PANTHO, STUDIO, TOHO, AKANE, INCBIN.

PASSWORDS NIVEL NORMAL.

FALCON, DATA, MILORD, QUICKY, BIJOE, BUBBLE, CLIP.

PASSWORDS NIVEL DIFÍCIL.

CLIO, ACRTC, BLOB, STUN, MIMOLO, HECTOR, KALIMA, CYGNUS.



DESERT STRIKE

PASSWORDS.

Campaña 2: SCUD BUSTER 8ZL3H23.
Campaña 3: EMBASSY CITY 93LLBR5.
Campaña 4: NUCLEAR STORM 9R894JH.

PARA TENER DIEZ HOMBRES MÁS.

Introduce la contraseña BS9JS27.

CÓMO VER LA SECUENCIA FINAL.

Introduce 99P55LM.



BATMAN: RETURN OF THE JOCKER

PASSWORDS.

NIVEL 1-2: MDRR.
NIVEL 2-1: NMLL.
NIVEL 2-2: NWKL.
NIVEL 3-1: LGZQ.
NIVEL 3-2: GPT.
NIVEL 4-1: GNFX.
NIVEL 5-1: QCVN.
NIVEL 5-2: WBZT.
NIVEL 6-1: FFHG.
NIVEL 6-2: CKQG.



GOLDEN AXE

MASTER SYSTEM

CONSEGUIR CONTINUACIONES.

Quando se hayan agotado tus continuaciones, pulsa a la vez diagonal izquierda-arriba y el botón 1.



LASERS

PARODIUS

CÓMO ELEGIR FASE.

Dirige el cursor al Gran Vipper (pantalla de selección de naves) y pulsa arriba, izquierda y "X" simultáneamente. Manténlos apretados durante quince segundos y aparecerá una pantalla de selección de nivel.



CÓMO TENER LOS PODERES A TOPE.

Pausa el juego y luego presiona "B", "B", "X", "X", "A", "Y", "A", ARRIBA, IZQUIERDA y START.

CÓMO SER INVENCIBLE.

Pausa el juego y presiona izquierda, derecha, arriba, "X", derecha, "A", izquierda, "Y", abajo, "B", "A", "Y", "A", "Y", derecha y start.

ECCO THE DOLPHIN

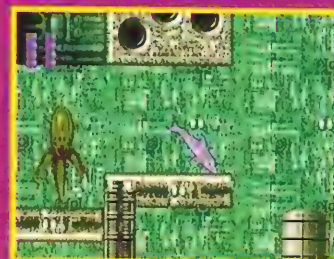
LOS PASSWORDS.

Uncaves: YPNAINCX.
The Vents: BQDPXJDS.
The Lagoon: JNSBRIKY.
Ridge Water: NTSBZTKB.
Open Ocean: EZYMZTK.
Jurassic Beach: IYCBUNLB.
Island Zone: LYTIOQLZ.
Deep Water: MNOPORLR.
The Marble Sea: RJNTQQLZ.
The Library: RTGXQQLJ.
Deep City: DDXPQQLJ.
City of Forever: MSDBRQLA.
Pteradon Pond: DMXEUNLI.
Origin Beach: EGRIUNLB.
Triobite Circle: IELMUNLB.
Dark Water: RKEQUNLN.
The Machine: GXUBKMLF.
Final Guardian: TSONLMLU.



THE LAST FIGHT

TSO NLMLU



HOOK

CÓMO CONSEGUIR HASTA 99 VIDAS

En las cavernas del nivel 5, déjate caer hasta el fondo y anda hacia la derecha, esquivando serpientes y vampiros. Luego, nada bajo las rocas, y allí encontrarás un icono que te dará 3 vidas. Déjate matar y vuelve a hacer lo mismo. Repítelo hasta tener un máximo de 99 vidas.



WHO FRAMED ROGER RABBIT?

PASSWORDS.

Nivel 2: DLT3QYBY.
Nivel 3: GPLDMSRC.
Nivel 4: MMCFGWXJ.
Nivel 5: BGQTVKJP.
Nivel 6: RTJBWN43.

CONTRASEÑA

RTJBWN43

B	C	D	F	G	H	J	K
L	M	N	P	Q	R	S	T
V	W	X	Y	Z	1	2	3
4	5	6	7	8	9	<	>



LITTLE NEMO: DREAM MASTER

LIBRE ELECCIÓN DE SUEÑO.

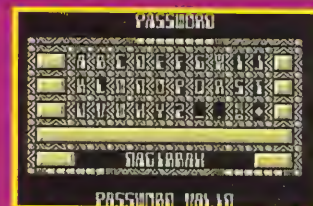
Al aparecer la pantalla de título, pulsa arriba, select, izquierda, derecha, "A", "A" y "B". Pulsa abajo y el botón "A", y elige nivel.



PREDATOR 2

PASSWORDS.

NIVEL 2: SPOCGURD.
NIVEL 3: ROTADERP.
NIVEL 4: SEGATSHO.
NIVEL 5: NAGIRRAH.
NIVEL 6: LAICIFFO.



& PHASERS

THE ADDAMS FAMILY

CONSEGUIR 100 VIDAS.

Introduce la contraseña: 11111.

5 CORAZONES EXTRA.

Introduce: BLS1T.

100 VIDAS Y PERSONAJES RESCATADOS.

Introduce: V9113.

ACCEDER AL FINAL

Introduce BLS&P.



THE FLINSTONES

PASAR DE NIVEL.

En la pantalla de presentación, pulsa arriba, derecha, derecha, abajo, abajo, abajo, izquierda, izquierda, izquierda e izquierda. Durante el juego, haz una pausa y deja apretados los botones 1 y 2. Para pasar de nivel, pulsa arriba en el nivel 1, derecha en el nivel 2, abajo en el nivel 3 e izquierda en el 4.



WONDER DOG

CLAVES DE NIVELES SUPERIORES

Fase 2: MYSTIC,
Fase 3: ANKLES,
Fase 4: LEDZEP,
Fase 5: REEVES,
Fase 6: PIXIES,
Fase 7: WOOPIE.



SUPER TENNIS

MAYOR POTENCIA DE JUEGO.

Elige tenista y pulsa "L", "L", "L", "L", "X", "R", "R", "R", "R" y "X".

JUGAR CON "DON J".

Introduce:
JSTK8XD
3HRFTLW
JPC2GNY
BQ14065
FT•B?ML ZBR.



MEGAMAN

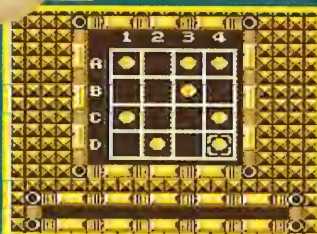
PASSWORDS.

ICEMAN: A1, A2, B2, B3, D4.
FIREMAN: A1, B1, B3, C4, D2.
CUTMAN: A4, B3, C4, D3, D4.
ELECMAN, FIREMAN, ICEMAN: A2, A3, C1, D2, D3.
CUTMAN, FIREMAN, ICEMAN: A1, A2, B3, C4, D4.
ELECMAN, FIREMAN, CUTMAN: A3, B2, B3, B4, C4.
ELECMAN, CUTMAN, ICEMAN: A1, A3, C1, C4, D3.
ELECMAN, ICEMAN, FIREMAN, CUTMAN: A2, A3, B4, C2, C3.

MEGAMAN 2 PLENITUD DE ENERGÍA.

Basta con que introduzcas la clave:

A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4.



GAME START
PASS WORD

SHINOBI II

MAGIAS A GOGÓ

Para empezar a jugar con todas las magias, introduce el siguiente password:
9F723.



Qué LOCURA

El Dibujo del Mes



Como podéis ver, Sonic está cada vez más “enamoriscado” de la dulce Amy. Y no es para menos, porque encantos no le faltan a la rosada puercoespina.

Imaginaos que no sólo ha vuelto loco a Sonic, sino que hasta trae de cabeza a nuestro amigo Ramón Martín Cruz (Huelva), responsable de este Dibujo del Mes.

La Mascota

del Mes

Se llama The Ovni Rich, es único, marchoso y el más “enrollao” de los extraterrestres. Su paso por las consolas es esperado ansiosamente por todos los amantes del buen ruido, el ritmo desenfrenado y la tortilla de patatas. Padres serios y servidores de las buenas costumbres abstenerse.

¡Huy!, se me olvidaba, el responsable de esta chorradilla es Abel Pujados Gascón (Barcelona).

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S. NINTENDO	G-Foreman	Ultraman	Home Alone
NINTENDO	Top Gun	G 5.000	Paper Boy
GAME BOY	Darkman	G. Foreman	World Cup
MEGA DRIVE	Strider 2	Ariel	Pele
M. SYSTEM	W. Tennis	C. Games	G-Loc
GAME GEAR	Put & Putter	Solitarie Poker	Jurassic Park

Colaboradores

Han realizado la contralista de este mes:

Juan A. Domínguez (Córdoba)

Ismael Bueno Muñoz (Madrid)

Pedro Fort (Tarragona)

Ramón Barberá (Cáceres)

Pedro Sánchez Casal (Madrid)

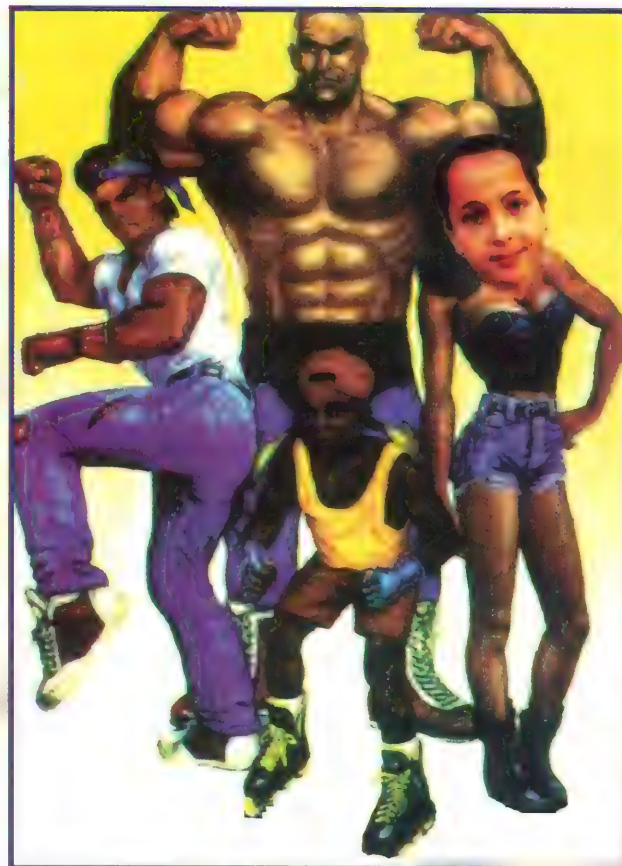


Sega lo ha mantenido en el más absoluto de los secretos. La nueva generación de consolas portátiles acaba de hacer su aparición, con unas características verdaderamente increíbles. 300.000 colores en paleta le dan una definición tan real como la vida misma. Cuenta con la posibilidad de guardar hasta diez partidas distintas, y posee conexión de infrarrojos para cartuchos de dos jugadores.

Además, se ha potenciado notablemente el monitor de televisión, al integrar en la consola un decodificador de Canal Plus. Pero sin duda, lo más revolucionario de esta pequeña bomba de relojería jugona es la entrada para CD Rom, pudiéndose conectar con el Mega CD y todos los CD's que tengan como base PC's compatibles. Y todo ello, manteniendo las dimensiones y el peso original de la Game Gear. ¡Troncolegas, el futuro ya está aquí!

LA PORTÁTIL PIDE PISTA

otro Protagonista TV



María del Carmen Sánchez (Cádiz), jugona donde las haya, no ha podido resistir la tentación de embarcarse en uno de sus juegos preferidos, el Street of Rage. Haciendo gala de sangre fría, aquí la tenéis manteniendo el tipo, mientras aparece rodeada de los luchadores más salvajes que han pisado jamás una Mega Drive. Ánimo, Carmen, sabemos que podrás con todos ellos.

Protagonista TV



Alberto y su hermana están, como todos los hermanos, de pelea diaria (una de las cosas buenas de tener hermanos). Su entretenido pasatiempo ha provocado algunos problemas familiares, que han llevado a nuestro amigo Alberto a solicitarnos ayuda. Las mentes pensantes de esta revista pronto encontraron la solución a sus problemas. Dentro de un videojuego de lucha, nadie podría quejarse de que alborotaran. Así que dicho y hecho. Aquí los tenéis, nada más y nada menos que luciendo sus habilidades en Dragon Ball Z 2. Qué tengáis suerte, tunantes.



Aquí tenéis la originalísima felicitación de Navidad que los chicos de la compañía Domark realizaron para las pasadas fiestas. Y no se trata de actores profesionales, sino de ellos mismos disfrazados.

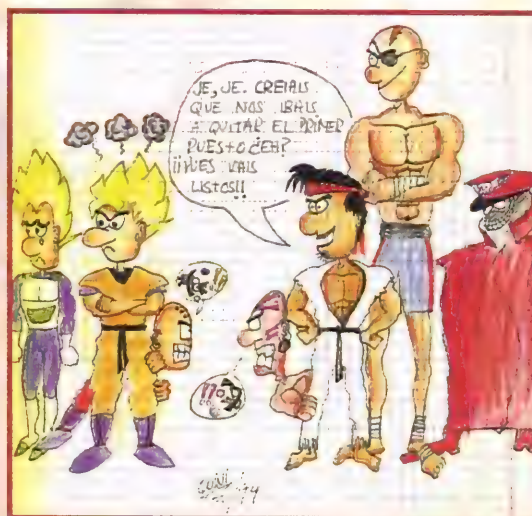
Qué LOCURA!



Peter Pan quiere que Nunca Jamás sea el rincón más divertido del mundo. ¿Y qué mejor manera que haciéndose con un montón de Game Boys?

Roger Sales (Barcelona).

Los chicos del S.F II no caben en sí de gozo después de mantenerse en su puesto a pesar de la acometida de Dragon Ball. Joaquín Martín Aguilar (Sevilla).

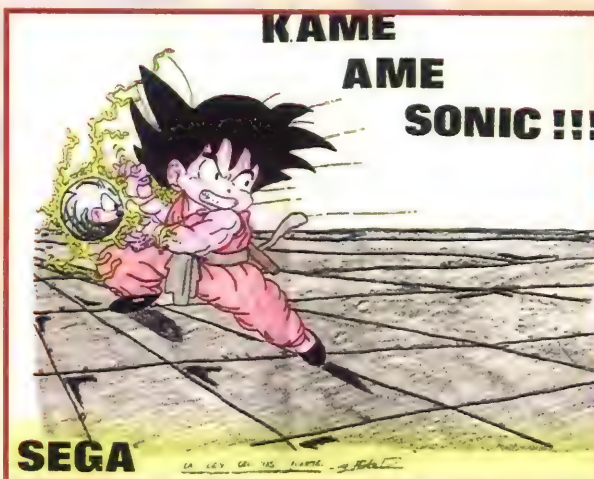


Francisco Javier Fernández (Cádiz) ha querido dejar muy claro que para él no hay nada como Sega.



La buena educación es algo que no se debe perder por mucha rivalidad que tengas con tu vecino. Y como ejemplo a seguir, mirad qué bien se llevan estos dos.

Manel Edo Guino (Barcelona).



¿Os podéis imaginar cómo sería un guerrero que mezclase la fuerza de Goku con la rapidez de Sonic? Pues Mikel González, de Vizcaya, sí.



Convertirse en un genio súper famoso tiene bastantes desventajas: todo el mundo quiere algo

José Gallardo (Almería).

Qué LOCURA!



Este amigo fanático de Sonic se ha olvidado remitirnos su nombre y dirección. Bueno, por lo menos hay que reconocer que el dibujo merece bastante la pena.



Parece mentira lo que llegan a hacer algunos por no perderse un número de su revista preferida. Ernesto Pinel (Barcelona).

¿Quién había dicho que los juegos de consola no servían para nada? Alejandro Cabañas (Cádiz) les saca muy buen partido.



Con seguidores tan fieles como Javier Rodríguez (Málaga), Dragon Ball seguirá siendo uno de los líderes indiscutibles.



Hay veces que los grandes luchadores tienen pocas cosas en la cabeza, aparte de repartir guantazos, claro. Ricardo Herrera (Valencia).



Nunca Parodius fue tan divertido como a través de los ojos de nuestro amigo Eduardo Rodríguez (Lérida).



Seguro que a ti se te quedaría la misma cara si te estuvieras desayunando una lata entera de gusanos de cebo.
Raúl Andrés Abascal (Vizcaya).

Mira que os tenemos dicho que no enviéis dibujos grandes como una pared. Esta vez haremos una excepción porque la obra lo merece.
Óscar López (La Coruña).



Cuando un chiste es tan bueno como éste, sobran las palabras. Sea cual sea tu nombre, a seguir así, chavalote.



No se pueden tener efusiones con personajes tan peliagudos como Sonic. Por cierto, este artista no manda su nombre. ¡Qué modesto!



Esto del Modo Sangriento ya nos parece un poco excesivo. Contrólate, Sergio, que nos van a censurar la revista. Sergio García Gil (Barcelona).

La fiebre Dragon Ball sigue pegando fuerte. Y artistas como Pablo Casanueva (Madrid) procuran que no lo olvidemos.



TELÉFONO ROJO

¿Qué tal amigos? Otra vez os habéis puesto manos a la obra con vuestros estudios, ¿eh? Pues a mí también me ha tocado poner manos a la obra... pero con las tuberías de la redacción. Y es que con tanto alboroto que tuvimos durante las pasadas fiestas, no nos dimos cuenta que había un pequeño escape de agua hasta hace escasos días. Y claro, como uno es un manitas y un trabajador nato, pues le ha tocado ponerse el mono, y hala, a arreglar la avería. Pero no os preocupéis, porque esto lo arreglo yo en un periquete, y me pongo otra vez a contestar vuestras cartas. Así que escribid a:

HOBBY CONSOLAS. HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos N^º4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
indicando en una esquina: **TELÉFONO ROJO.**



NES de mis amores

Hola Yen, tengo una NES y me gustaría que me resolvieras algunas dudillas: 1- ¿Hay algún juego de lucha para mi consola? ¿Qué precio tiene?

2- ¿Cuál de estos juegos es mejor: P.O.W., Probotector, Shadow Warriors o Shadow Warriors 2? 3- ¿Cuál es la dirección de "¡Qué locura!"?

4- ¿Podrías ponerme un par de fotos de Zelda?

Jaume Celdrán Esteban.

1- Si te refieres a juegos tipo el S.F.II, no hay ninguno por el momento en España.

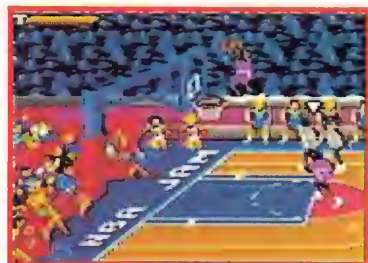
2- A mí me gusta mucho el Probotector y luego el Shadow Warriors 2. Los otros dos juegos, aunque buenos, tienen alguna deficiencia técnica que otra.

3- Es la misma que ésta, sólo que indicando "¡Qué Locura!".

4- ¿Te vale con ésta?

Basket NBA

Hola Yen. Soy "NBAato, hipermaníaco del baloncesto americano, que te escribe para saber si hay algún juego para Game Gear sobre la NBA. Por mucho que busco, no encuentro nada. A ver si me puedes echar una mano.



NBAto: beato del basket NBA.

Pues me alegra decirte que dentro de poco vas a poder disfrutar del NBA Jam. Podrás elegir todos los equipos de la NBA y es un dos para dos. La espectacularidad del juego está al nivel que se podía esperar de la Liga Profesional.



Hola de nuevo, amigos. Ante la cantidad de cartas reiterativas que recibo, no me queda más remedio que plantarme y haceros yo una pregunta ¿Os ponéis de acuerdo para preguntarme chorradas? ¿Cuántas veces tendré que repetir que no va a salir la Game Boy en color, que no hay nada sobre el CD para Super Nintendo y que mi edad no os importa? ¿No hay nada más interesante que preguntar?

Por favor, dejad de preguntarme sobre el modo sangriento del Mortal Kombat de Super Nintendo, sobre el truco para elegir a los jefes en el Street Fighter II y sobre la posible compatibilidad de los discos de Mega CD con cualquier otro formato. No quiero más cartas en las que me mandéis una lista de trocientos juegos, con la esperanza de que yo os los ordene de mejor a peor, ni quiero que me sigáis preguntando sobre qué consola es mejor, ni que me martilleis con la posibilidad de que salga un CD Rom para Master.

Cuando dije rotundamente que Dragon Ball Z de Super Nintendo saldría "cuando a las ranas les saliera pelo", era una manera de explicarlos que por el momento era imposible. La situación Dragon Ball de Mega Drive es ahora la misma, y no se puede saber cuándo va a cambiar... La lista de cuestiones de este tipo podría alargarse hasta que no cupiera en estas páginas. Repito, por favor, dejad de hacer preguntas que no tienen interés ni para vosotros mismos.

Por supuesto, las cartas con "sustancia" y en las que se vea verdadero interés, merecen todo mi respeto y trataré de contestarlas con la mayor prontitud y con toda mi enorme sabiduría consolera. Sigo estando a vuestra disposición; contestar vuestras cartas es una de las partes más divertidas de mi trabajo. Haced que me siga gustando.

Gracias anticipadas, y un saludo de Yen.

Recomendaciones al canto

¿Qué tal Yen? Me llamo José Carlos, tengo una Master y una Game Boy, y me gustaría que contestaras a estas preguntas: 1- ¿Por qué no habéis hablado nunca del Jurassic Park de Master ni del Mortal Kombat?

2- ¿Cuándo saldrá Sonic 3 para Master? 3- ¿Qué juegos me recomendáis para Game Boy: Joe & Mac, Pang, World Cup, Kick Off? 4- ¿Y para Master: Jurassic Park, F-1, Aladdin, Mortal Kombat, Star Wars o Cool Spot?

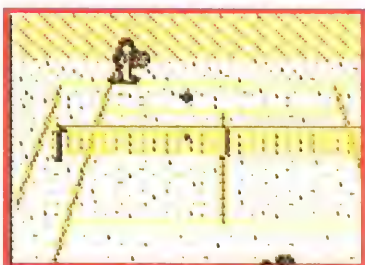
José Carlos Lorenzo (Granada).

1- Son juegos de los que se ha hablado mucho para otras máquinas, y en Master no tenían demasiada calidad.

2- Pues por el momento no es probable que salga el Sonic 3. Tendrás que conformarte con el divertido Sonic Chaos.

3- De éstos que has dicho, no hay duda de que el mejor es Joe & Mac seguido del Pang. Los de fútbol dejan bastante que desear. Yo te recomendaría como deportivo Top Ranking Tennis.

4- Aladdin, Star Wars, Cool Spot, F-1, Mortal Kombat y Jurassic Park.



Un aficionado al deporte

Hola Yen. Tengo una Super NES y soy un gran aficionado al deporte, en especial al fútbol. 1- ¿Cuándo saldrá el E.A. Soccer para Super NES? 2- ¿Cuál de estos juegos es mejor: Sensible Soccer, Pelé o E.A. Soccer? 3- ¿Puedes recomendarme algún juego de coches? ¿Y de otros deportes?

Juan Soler Gros (Barcelona).

Legend of Zelda

Hola Yen, tengo una Game Boy, acabo de comprarme el juego

The Legend of Zelda y me gustaría hacerte unas preguntas. 1- ¿Vais a hacer una guía explicando dónde

están los objetos y para qué sirven? 2- ¿Sabes si van a sacar la segunda parte? 3- ¿Qué piensas de este juego? 4- ¿Dónde está la llave de pesadilla de la segunda mazmorra? 5- Aparte de Zelda Mystic Quest, ¿sabes si van a sacar más juegos de rol?

Sergio D.P. (Madrid)

1- En Hobby ya no hacemos guías, pero nuestra hermana pequeña Nintendo Acción ya ha empezado a dar pistas para ayudarte a resolver este apasionante juego.

2- Hombre, acaba de salir. Es muy probable que tenga una segunda parte, pero todavía es pronto.

3- Que es soberbio. El mejor juego para Game Boy. Divertido, uno de los más interesantes, y con mayor calidad técnica.

4- Está en la sala que te marca el mapa, dentro de un cofre. Para hacer aparecer dicho cofre, tienes que matar a los enemigos en este orden: primero al "gato" que hay encerrado dentro del cuadro de baldosas, luego al murciélago, y por último al enmascarado.

5- Sin ser exactamente como Zelda, pero del mismo estilo, están Roger Rabbit, Alien 3, Dr Franken y Sword of Hope. Para el futuro hay un título de especial interés: Battle of Olympus.



1- No te puedo dar una fecha concreta, pero a mediados de año es una aproximación bastante fiable.

2- Entre el E.A. Soccer y el Sensible tengo mis dudas. El primero es precioso de gráficos y movimientos, pero el segundo es el juego más adictivo con el que me he tropezado.

3- A mí me gustan mucho el Nigel Mansell y el Mario Kart como juegos de coches. En cuanto a otros deportes, el Tecmo NBA es el juego de baloncesto más completo que puedes encontrar ahora mismo.

TE LLEVAMOS TU JUEGO A

CASA EN 24 HORAS*

LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30

(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

COCONUT

MEGADRIVE

M.D. SONIC PACK 19.900

M.D. MEGA ACCION 25.900

ETERNAL CHAMPIONS: SUPER OFERTA

ARCADE POWER STICK 2 (6 BOTONES)	6990
MEGA STICK	46990
CONTROL PAD II 6 BOTONES	2800
CONTROL PAD	2400
ADAPTADOR 4 JUGADORES	2800
ALADDIN	9490
DAVIS CUP TENNIS	8490
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	CONS
GAUNTLET 4	8490
GUNSTAR HEROES	7990
HOCKEY 94	8490
INTERNATIONAL RUGBY	7490
LETHAL ENFORCERS	11490
ROBOCOP VS. TERMINATOR	9490
SONIC 3	CONS
SONIC SPINBALL	7990
STREET FIGHTER II CH. ED	CONS
SHINOBI III	8490
TOURNAMENT FIGHTER	9490
TECMO NBA BASKET	12990
TOE JAM & EARL 2	9490
VIRTUAL PINBALL	8490
ZOO	8490

MASTER SYSTEM II: CONSULTAR

SUPER NINTENDO

S.N. BÁSICA 17.900

S.N. ALL STARS 24.990

IMPERIO CONTRAATACA: SUPER OFERTA

CONSOLA -S. FIGHTER II TURBO	28800
CABLE EUROCONNECTOR	2190
CONTROL PAD	2490
ALADDIN	11990
DRAGON BALL ZZ	11990
FLASHBACK	8990
MARIO ALL STARS	9490
RAMMA 1/2	11990
SENSIBLE SOCCER	8990
SUPER MARIO KART	6990
STAR WING (STAR FOX)	9490
STREET FIGHTER II TURBO	11990
TOURNAMENT FIGHTERS	CONS
PRODUCTO ESPECIAL IMPORTACION:	
ADAPTADOR UNIVERSAL	2900
ART OF FIGHTING (16 Mb)	17990
ACT RAISER 2	CONS
DRAGON BALL Z 3	CONS
FATAL FURY 2 CONS	CONS
NIGEL MANSER W. CHAMP	CONS
SECRET OF MANA	17990
SUNSET RINDERS (PAL)	12990
THE 7TH SAGA (RPG)	12990
WORLD HEROES (16 Mb)	13490

TIENDA COCONUT

C/ VELARDE 8

28004 MADRID

METRO: TRIBUNAL Y BILBAO

Horario: De 10 a 2 y de 5 a 8,30

Cerrado sábados tarde



PORTÁTILES

GAME GEAR + COLUMNS	15500
GAME GEAR 4 EN 1	18500
ADAPTADOR TV	11900
ALADDIN	5290
ASTERIX	5290
COOL SPOT	4700
DONALD DUCK 2	CONS
JUNGLE BOOK	5290
DESERT STRIKE	CONS
SENSIBLE SOCCER	4500
SONIC CHAOS	5290
STREET OF RAGE 2	5290
GAME BOY BÁSICA	7300
GAME BOY + TETRIS	11500
ALIEN VS. PREDATOR	6490
BATMAN 3	6490
DRACULA	3990
DARKWING DUCK	4490
INDIANA JONES 3	6490
KIRBY'S DREAMLAND	4490
RACING FIGHTER	5990
SUPER PANG	5990
TORTUGAS NINJA 3	5990
TINY TOONS 2	5990
ZELDA	5490

NEO-GEO

PACK ART OF FIGHTING

79.000

PACK BLUE'S JOURNEY	72000
PACK CYBER LIP	73000
PACK A. OF FIGHT + B. JOURNEY	96000
PACK A. OF FIGHT + CYBER LIP	103800
PACK A. OF FIGHT + WORLD HEROES 2	135000
CONTROLADOR JOYSTICK	11500
MEMORY CARD	5500
ART OF FIGHTING	29900
BLUE'S JOURNEY	16000
CYBER LIP	13600
FATAL FURY	32800
FATAL FURY 2	42000
FATAL FURY SPECIAL	44000
KING OF THE MONSTERS	18000
NAM 1.975	16000
SAMURAI SHODOWN	44000
SENGOKU	29900
SENGOKU II	43000
SUPER SIDEKICKS	35500
TOP PLAYERS GOLF	16000
WORLD HEROES 2	39000

- GASTOS DE ENVÍO URGENTE POR AGENCIA 750 PTS.
- GASTOS DE ENVÍO POR CORREO 300 PTS.
- CLUB DE CAMBIO Y ALQUILER DE MEGADRIVE Y S. NINTENDO



Cuestiones técnicas

Hola Yen. Tengo una Mega Drive y unas cuantas preguntas que hacerte.

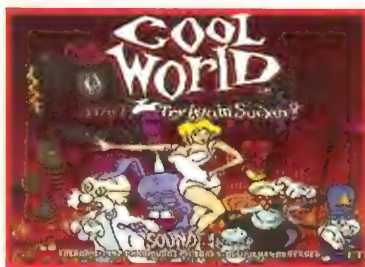
1- Recomiéndame cartuchos de dos jugadores simultáneos que no sean de lucha. **2-** ¿Saldrá el NBA Jam para Mega Drive? **3-** ¿Qué es un scroll y un sprite?

Francisco Pardo (Alicante).

1- Sensible Soccer, E.A. Soccer, Robotnik's Mean Bean Machine, Gunstar Heroes, World of Illusion...

2- Sí, saldrá en marzo para deleitar a los amantes del baloncesto-espectáculo.

3- Te lo explico sin tecnicismos, "para andar por casa". El scroll es el movimiento de los personajes y decorados sobre la pantalla. Y el sprite es de lo que están compuestos todos los elementos visuales del juego. Los sprites son de forma rectangular, y un personaje suele estar definido por un solo sprite siempre que no sea muy grande. Los enormes enemigos finales de algunos juegos están compuestos de varios sprites. Es posible que te hayas encontrando con algún juego en el que en un momento determinado desaparece brevemente una parte de algún personaje. Esa parte que desaparece es un sprite que no ha podido "mover" la consola por alguna razón (normalmente, por un exceso de información en pantalla).



y lleno de contradicciones. Al principio se hace un poco pesado, pero según le vas cogiendo el tranquillo, le encuentras el interés.

3- Por este orden: Tecmo NBA, Flashback, Sensible Soccer, Cool World y Super Double Dragon.

4- El juego merece la pena, pero espera un poco a que salga versión pal y te ahorrarás dinerillo.

5- En este mismo número viene comentado ya Young Merlin, lo más parecido a una aventura gráfica que puedes encontrar en Super Nintendo.

Espera un poco y ahorrarás

Hola Yen. Espero que no estés enfermo y puedas responder a mis preguntas. **1-** ¿Sacarán para Super Nintendo Chiki Chiki Boys? **2-** ¿Cómo es Cool World? ¿De qué va? **3-** ¿Qué juegos de estos te comprarías: Cool World, Sensible Soccer, Flashback, Tecmo NBA, Super Double Dragon? **4-** He visto el Art of Fighting japonés por 18.000 pelás. ¿Merece la pena comprarlo? **5-** ¿Qué juegos sacarán en forma de aventura gráfica para la Super?

Javier Rubio (Tarragona).

Afortunadamente, no estoy enfermo. Y sí, sí puedo (y además es mi trabajo) contestar tus preguntas.

1- Pues por el momento no se sabe nada de esta posible conversión.

2- Es una aventurilla en la que tienes que demostrar tus dotes intuitivas y detectivescas, dentro de un mundo extraño

Funciones del Four Way Playing

Hola Yen, ¿qué tal estás? Te voy a hacer unas preguntas sobre mi estupenda Mega Drive, y espero que me las contestes todas: **1-** El Four Way-Playing de E.A., ¿hace la misma función que el Sega Tap? **2-** ¿Saldrán juegos deportivos o de lucha en el Mega CD? **3-** ¿Hay algún truco para el S.F. II Champion Edition?

El megadrivero anónimo.

1- Sí, cumple la misma misión. Sin embargo, sólo es compatible con los juegos de Electronic Arts.

2- Para empezar, ya tienes Joe Montana 94, de fútbol americano, Price Figthers (boxeo), Sensible Soccer (fútbol) y John Madden (fútbol americano). Y de lucha te esperan, para ir abriendo boca, Mortal Kombat y S.F. II.

3- Por el momento, y que yo sepa (que sé mucho) no.



Luchando, luchando

Hola Yen, y feliz año nuevo a todos los de la revista. Soy un malagueño que tiene una Mega Drive y un montón de dudas. **1-** ¿Cuándo va a salir el Art of Fighting en Mega Drive? ¿Cuántos megas tendrá? **2-** ¿Va a salir el Bola de Dragón en Mega Drive? **3-** ¿En qué se diferencia el S.F. II de Mega Drive del Eternal Champion?

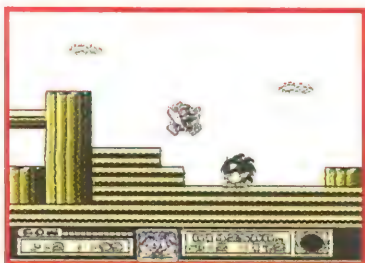
Abel Martínez (Málaga).

1- Va a salir en marzo y tiene un total de 16 megas. Mantiene todos los luchadores originales y todos los golpes especiales.

2- Si te refieres a España, mi respuesta sigue siendo que no... por el momento.

3- Digamos que se parecen en que los dos son juegos de lucha con una gran calidad, pero aparte de eso... ¡Ah!, feliz año nuevo de mi parte y la de mis compañeros.





La crisis de NES

Hola Yen, ¿cómo estás? Te escribo, como todos, para que me contestes algunas preguntas. Bueno, vamos allá.

1- ¿Parece que la NES va de mal en peor, ¿estamos asistiendo a su final o es una crisis pasajera?

2- ¿Por qué no hay juegos de NES con los mismos gráficos y colorido que los de Master y Game Gear?

3- ¿Qué hay de las versiones de NES de Tinny Toons, Dennis, Pang... ¿Por qué tardan tanto?

4- En un apartado de la revista ponía que iba a salir una nueva

generación de juegos de rol para NES, ¿cuándo llegarán?

El defensor consolero

1- En el resto del planeta, siguen saliendo buenos juegos para NES. El problema es que Spaco no se decide a traerlos a España. Con esto te quiero decir que la NES no está en crisis nada más que en España, y que como esto siga así, no será una crisis pasajera.

2- Ten en cuenta que estás comparando los juegos de última generación de Master con los juegos de NES que nos llegan aquí, y que llevan ya tiempo rodando por el resto del mundo. Acuérdate de Mario 3, y a ver si tienes algo que objetar de sus gráficos y color.

3- Los Tinny, ya. El resto es un enorme interrogante.

4- Si de mi dependiera, te garantizo que ya los tendríamos aquí.

Un Mario diferente

Hola Yen, soy una gran lector de vuestra fantástica revista y un gran fan tuyo. Tengo una Super y algunas preguntillas. 1- ¿Qué opinas de Dragon Ball Z 2 y de Ranma 1/2? 2- ¿Cómo será Mario & Wario? 3- ¿Cuándo saldrá Cliffhanger? 4- Aconséjame entre S.F. II Turbo, Mortal Kombat, Dragon Ball Z 2, Ranma 1/2 y Ultraman?

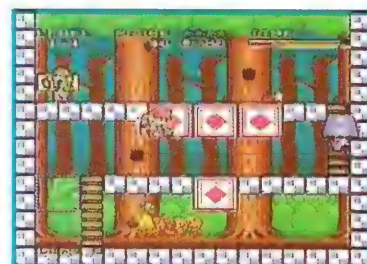
Rafael Santiago Oropesa (Ciudad Real).

1- De Dragon Ball Z 2 te puedo decir que puedes elegir entre ocho luchadores y muchos nuevos. Para más información, te remito al "Big in Japan" para que flipes en colores.

2- Es un Mario atípico. Se juega con el ratón y la historia consiste en guiar a Mario hasta la salida de cada nivel sorteando los obstáculos que propone Wario.

3- Pues mira, es uno de esos juegos de los que me gustaría saber lo menos posible, y no me importaría que no saliera nunca.

4- Olvídate del Ultraman. Aparte de malo, no tiene opción de dos jugadores. Del resto, yo me quedo con el S.F. II Turbo.



¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS!

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.

Para beneficiarte de esta oferta sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y presentarlo en los Centros MAIL al comprar un juego o periférico

CENTRO MAIL

Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL VxC: Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

GASTOS DE ENVÍO
- 250 Ptas. -

MAIL VxC
VENTA POR CORREO



ESTAS SON LAS OFERTAS DE ESTE MES

- ☐ **MEGA DRIVE**TOE JAM & EARL II - ~~9900~~ - 8900
- ☐ **Master System II**ADDAMS FAMILY - ~~6990~~ - 5990
- ☐ **GAME GEAR**ADDAMS FAMILY - ~~5990~~ - 5290

- ☐ **SUPER NINTENDO**T. TOURNAMENT FIGHTER - ~~12990~~ - 11990
- ☐ **Nintendo**INDY HEAT - ~~6990~~ - 5990
- ☐ **GAMEBOY**TINY TOON II - ~~5990~~ - 5290
- ☐ **MEGA CD II**WONDER DOG - ~~8990~~ - 7990

NOMBRE: APELLIDOS:
 DIRECCION:
 LOCALIDAD: PROVINCIA:
 TELEFONO: CODIGO POSTAL:
 Nº DE CLIENTE: CLIENTE NUEVO: ☐

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	Links	13	Electrocop	Links	1, 13
Addams Family	Game Boy	12, 15	Enduro Racer	Varios sistemas	1
Addams Family	Super Nintendo	16, 18, 20	Eswat	Mega Drive	25
Addams Family	Game Boy	23	Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	2, 19
Adventure Island 2	NES	25	Exhaust Heat	Super Nintendo	5, 20, 22
Adventures of Lolo	NES	7	F-1 Race	Game Boy	12
Adventures of Lolo 2	NES	2	F-Zero	Super Nintendo	14
After Burner	Varios sistemas	1, 4	F1 Exhaust Heat	Super Nintendo	23
After Burner	Master System	24, 25	Factory Panic	Game Gear	12, 25
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9	Fantasia	Mega Drive	4, 15
Airwolf	NES	25	Fatal Fury	Mega Drive	4, 5, 21, 22, 26
Alex Kid in Miracle World	Master System	24	Fatal Fury	NeoGeo	23
Alex Kid in Miracle World	Varios sistemas	8	Faxanadu	NES	25
Alien 3	Super Nintendo	26	Final Fight	Super Nintendo	17
Alien 3	Master System	26	Flash Back	Mega Drive	5, 22, 23, 26
Alien 3	Varios sistemas	2, 19	Flinstones, the	Varios sistemas	13
Allisa Dragon	Mega Drive	14	Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Altered Beast	Varios sistemas	1	Fortress of Fear	Game Boy	11, 7
Altered Beast	Mega Drive	2	Gain Ground	Varios sistemas	1
American Gladiators	NES	24	Gain Ground	5, 22, 23	13
Another World	Super Nintendo	4, 21	Gain Ground	Mega Drive	2, 19
Another World	Mega Drive	23	Galaxy Force	Varios sistemas	1, 4, 6, 7, 12
Arnold Palmer Tour Golf	Mega Drive	1, 3, 7, 11, 15	Gargoyles Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Art of Fighting	NeoGeo	23	Gates of Zendocon	Links	4, 9
Art of Fighting	TurboGraph	26	Gauntlet	Links	3
Asterix	Varios sistemas	11, 12, 16	Gauntlet	Varios sistemas	4
Augusta Open Golf	Super Nintendo	22	Gauntlet	NES	18
Axelay	Super Nintendo	2, 19	Gauntlet 2	NES	1, 11
Aztec Adventure	Varios sistemas	1	Gauntlet 2	Game Boy	18
Bad Dudes	NES	1, 4, 10, 21	Ghost'n Goblins	NES	1, 17
Bart Vs the Space Mutants	NES	7	Ghostbusters	Mega Drive	1
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	1, 15	Ghostbusters	Varios sistemas	6, 7
Batman	Game Boy	1	Ghostbusters	Master System	25
Batman	NES	17	Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Batman Returns	Super Nintendo	24	Ghouls'n Ghosts	Varios sistemas	14
Batman Returns	Mega Drive	26	Global Gladiators	Mega Drive	26
Batman Revenge of the Joker	Mega Drive	23	Goal	NES	2
Battle of Olympus	NES	3	Godzilla	Game Boy	15, 17
Battle Squadron	Mega Drive	18	Godzilla	NES	25
Battle Unit Zeoth	Game Boy	25	Golden Axe	Varios sistemas	1, 18
Battleloads	NES	4, 5, 17, 21, 22, 23	Golden Axe	Mega Drive	3, 4, 6
Battleloads	Game Boy	1, 14, 24	Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Best of the Best	Game Boy	5, 22, 24	Golden Axe 3	Mega Drive	5
Bill and Ted excellent advent.	Game Boy	2, 19	Golden Space	Mega Drive	2
Bionic Commando	NES	14	Golf	Game Boy	3
Black Belt	Varios sistemas	10	Goonies 2	NES	2, 15, 18
Black Belt	Master System	25	Gp Monaco	Mega Drive	1
Blazing Lazers	TurboGraph	11	Gradius	Super Nintendo	2, 19
Blue Lightning	Links	2	Gradius 2	Super Nintendo	3, 20
Blue Shadow	NES	16	Gremlins 3	NES	1, 3, 14
Bomber Man	TurboGraph	17	Guerrilla War	NES	11
Bomber Raid	Varios sistemas	1	Gynoug	Mega Drive	3, 10, 17
Bonanza Brothers	Varios sistemas	3, 8	Hang-On	Varios sistemas	6
Boulder Dash	Game Boy	1, 17	Hard Driving	Links	8
Boulder Dash	NES	25	Hellfire	Mega Drive	13
Boxxle	Game Boy	20	Herzog Zwei	Mega Drive	12
Bubble Bobble	NES	1, 5	Hook	Game Boy	2, 19, 25
Bubble Bobble	Varios sistemas	3, 9, 10, 14	Hook	NES	4, 21
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18	Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Budokan	Mega Drive	26	Ikari Warriors	NES	2, 4
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4	Impossamole	TurboGraph	2, 19
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16	Indiana Jones	Varios sistemas	2, 19
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	3, 20	Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	26
Burai Fighter	NES	5	Immortal, The	Mega Drive	3, 20
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	2, 3, 9, 20	Ironsword	NES	8
Burning Force	Mega Drive	9, 12	Ironsword: Wizard & Warriors 2	NES	4, 6
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9	Isolated Warrior	NES	16
Captain Planet	NES	13, 21, 23	J.J. and Jeff	TurboGraph	16
Captain Skyhawk	NES	3, 11	Jackie Chan's Action Kung Fu	NES	1, 10, 17
Carmen Sandiego	Mega Drive	12	James Bond Jr.	Super Nintendo	25
Casino Games	Master System	25	James Bond-The Duel	Master System	26
Castle of Illusion	Varios sistemas	16	James Pond	Mega Drive	3
Castlevania	Game Boy	1, 5, 10, 11	John Madden Am. Football	Mega Drive	3, 11
Castlevania 2	Game Boy	25	Kenselden	Varios sistemas	8, 11
Castlevania 2: Simon's Quest	NES	3, 12	Kickie Cubicle	NES	1, 7, 12
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2, 5	Kid Chameleon	Mega Drive	5, 22
Chakan the Forever Man	Mega Drive	24	Kirby's Dream Land	Game Boy	2, 18, 19
Chase H.Q.	Game Boy	4	Klax	Game Gear	4, 21
Chip's Challenge	Links	3, 5, 11	Klax	Mega Drive	12
Choplifter	Varios sistemas	1, 17	Krusty's Fun House	Game Gear	24
Choplifter 2	Game Boy	4, 8	Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	4, 21
Chuck 2: the Son of Chuck	Game Gear	5	Krusty's Super Fun House	Mega Drive	25
Chuck Rock	Game Gear	5, 20, 22	Last Battle	Mega Drive	4
Chuck Rock	Mega Drive	25	Legend of Zelda, The	NES	16
Códigos Action Replay	Super Nintendo	25	Lemmings	Master System	23
Códigos Action Replay	Game Boy	25	Lemmings	NES	24
Columns	Mega Drive	14	Lemmings	Game Gear	26
Cool World	Super Nintendo	26	LHX Attack Chopper	Mega Drive	25
Cyberball	Mega Drive	2, 3	Little Nemo: Dream Master	NES	10, 18
Darble Madness	Mega Drive	18	Lock'n Chase	Super Nintendo	24
Darius	Super Nintendo	25	Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	19
Darius 2	Mega Drive	25	Low G Man	NES	1, 12, 15
Darius Twin	Super Nintendo	2, 18	Mario Is Missing	Super Nintendo	26
David Robinson Basketball	Mega Drive	25	Marvel Land	Mega Drive	15
David Robinson's Supreme C.	Mega Drive	1, 14	Master of Darkness	Varios sistemas	20
Dead Angle	Varios sistemas	9	Megalomania	Mega Drive	23
Decapattack	Mega Drive	1, 10, 11	Megaman	Game Boy	3, 9
Dentro del Laberinto	Varios sistemas	4	Megaman 2	NES	2, 3, 9, 19
Desafio Total	NES	3	Megaman 2	Game Boy	15, 25
Desert Strike	Mega Drive	2, 14, 19, 22	Megaman 3	NES	1, 14, 17
Desert Strike	Super Nintendo	25	Megaman 4	NES	5, 22
Devil's Crush	TurboGraph	10, 13	Megaman: la venganza Dr. Willy	Game Boy	8, 10
Dick Tracy	NES	3	Mercenary Force	Game Boy	3, 20
Dinablast	Game Boy	5	Mercs	Mega Drive	25
Donald -Lucky Dime Caper	Game Gear	4, 21	Metroid	NES	4, 6, 15
Double Dragon	Varios sistemas	1	Mickey Mouse	Game Gear	3
Double Dragon 2	NES	1, 3	Mickey Mouse	Game Boy	15
Dragon Ball Z 16 MG	Super Nintendo	26	Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Dragon Crystal	Game Gear	5, 25	Mickey Mousecapade	NES	4
Dragon Spirit	TurboGraph	16	Micromachines	Mega Drive	5
Dragon's Lair	Super Nintendo	17	Might & Magic	Mega Drive	5
Duck Hunt	NES	8	Mike Tyson's Punch Out	NES	5, 22
Duck Tales	NES	1, 5	Mission Impossible	NES	1, 13
Dynamite Dux	Master System	25	Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Ea Hockey	Mega Drive	2, 4, 6, 18	Mortal Kombat	Master System	26
Ecco the Dolphin	Mega Drive	4, 21, 24	Ms. Pac-Man	Links	2

TRUCOS DE JUEGOS

Muhammad Ali's Boxing
My Hero
Nemesis
Nemesis 2
Ninja Gaiden
Ninja Gaiden
Ninja Spirit
Nintendo World Cup
Out Run
Out Run
Out Run
P.O.W.
Pacmania
Pacmania
Panza Kick Boxing
PaperBoy 2
Parodius
Pc Kid 2 Bonk's Revenge
Pengo
Phellos
Pilotwings
Pin-Bot
Pinball Devil's Crush
Pipe Dream
Pit Fighter
Populous
Populous
Potpourri de Trucos
Power Blade
Power Striker
Predator 2
Predator 2
Prince of Persia
Prince of Persia
Prince of Persia
Pro-Wrestling
Probotector
Probotector
Psychosis
Psychic World
Punch-Out
Put & Putter
Quackshot
R-Type
R-Type
Rad Racer
Rainbow Islands
Rastan
Rastan
Regreso al Futuro 2
Regreso al Futuro 2
Revenge of Shinobi, The
Risky Woods
Rival Turf
Road Avenger
Road Rash
Robocod
Robocod: James Pond 2
Robocod
Robocod 2
Roger Rabbit
Rolling Thunder
Rolling Thunder 2
Salamander
Salomon's Club
Scramble Spirits
Scrapyard Dog
Shadow Dancer
Shadow of the Beast
Shadow Warriors
Shinobi
Shinobi
Shinobi 2
Sim City
Simpsons, The
Skweek
Slider
Slime World
Smash T.V.
Snake Rattle 'N' Roll
Snow Bros Jr.
Snow Brothers
Soccer Brawl
Sol Feace
Sol-Feace
Solar Jetman
Solomon's Key
Sonic
Sonic
Sonic
Sonic 2
Sonic 2
Sonic 2
Sonic Blastman
Space Harrier
Space Harrier
Space Harrier
Spiderman
Spiderman
Splatterhouse
Splatterhouse 2
Splatterhouse 3
Spy Vs Spy
Star Wars
Street Fighter 2
Street Fighter II Turbo
Street Gangs
Street of Rage
Street of Rage
Street of Rage 2
Strider
Super Castlevania 4
Super Ghost'n Ghouls
Super Hang-On

CONSOLA

Mega Drive
Varios sistemas
Game Boy
Game Boy
Game Gear
Varios sistemas
TurboGraph
Game Boy
Varios sistemas
Game Gear
Mega Drive
NES
Varios sistemas
Master System
TurboGraph
Super Nintendo
Super Nintendo
TurboGraph
Game Gear
Mega Drive
Varios sistemas
NES
TurboGraph
Game Boy
Mega Drive
Mega Drive
Varios sistemas
Varios sistemas
NES
Varios sistemas
Mega Drive
Master System
Game Gear
Super Nintendo
Game Boy
Master System
NES
Game Boy
TurboGraph
Game Gear
NES
Game Gear
Mega Drive
Game Boy
Varios sistemas
NES
NES
Varios sistemas
Game Gear
Varios sistemas
Links
Mega Drive
Varios sistemas
Game Boy
Varios sistemas
Game Gear
Game Gear
Super Nintendo
NES
Game Boy
NES
NeoGeo
Mega CD
Mega Drive
NES
NES
Game Gear
Mega Drive
Varios sistemas
Game Gear
Varios sistemas
Super Nintendo
Varios sistemas
Game Gear
TurboGraph
NES
Varios sistemas
TurboGraph
Mega Drive
Mega Drive
Master System
NES
Super Nintendo
Super Nintendo
NES
Mega Drive
Master System
Mega Drive
Varios sistemas
Super Nintendo
Super Nintendo
Mega Drive

REVISTA Nº

4, 21
3
3, 8, 9
14
1, 11, 24
18
13
17, 23
2, 19
6, 10, 23
7, 8
12
2, 4, 7, 18, 21
23
17
16
2, 19
9
9
16
3, 20
7
7
TurboGraph
Game Boy
Mega Drive
Mega Drive
Varios sistemas
Varios sistemas
NES
Varios sistemas
Mega Drive
Master System
Game Gear
Super Nintendo
Game Boy
Master System
NES
Game Boy
TurboGraph
Game Gear
NES
Game Gear
Mega Drive
Game Boy
Varios sistemas
NES
NES
Varios sistemas
Game Gear
Varios sistemas
Master System
Mega Drive
Super Nintendo
Mega Drive
Mega Drive
Mega Drive
Mega Drive
Mega Drive
NES
Game Boy
Game Boy
Master System
Mega Drive
NES
Game Boy
Varios sistemas
Links
Mega Drive
Varios sistemas
Game Boy
Varios sistemas
Game Gear
Game Gear
Super Nintendo
NES
Game Gear
Game Gear
Links
Super Nintendo
NES
Game Boy
NES
NeoGeo
Mega CD
Mega Drive
NES
NES
Game Gear
Mega Drive
Varios sistemas
Game Gear
Varios sistemas
Super Nintendo
Varios sistemas
Game Gear
TurboGraph
NES
Varios sistemas
TurboGraph
Mega Drive
Mega Drive
Master System
NES
Super Nintendo
Super Nintendo
NES
Mega Drive
Master System
Mega Drive
Varios sistemas
Super Nintendo
Super Nintendo
Mega Drive



TRUCOS DE JUEGOS

Super Hunchback
Super League
Super Mario 3
Super Mario Bros
Super Mario Kart
Super Mario Land
Super Mario Land 2
Super Mario World
Super Monaco GP
Super Monaco GP 2
Super Off Road
Super Probotector
Super R-Type
Super Soccer
Super Spy Hunter
Super Star Wars
Super Strike Eagle
T.M.N.T.
Taz-Mania
Taz-Mania
Team Usa Basketball
Tennis
Tennis Ace
Terminator
Terminator 2
Tetris
Thunder Force 2
Thunder Force 3
Thunder Force 4
Tiger Heli
Tiger Road
Tiny Toon
Tiny Toon
Tom & Jerry
Top Gear
Top Rank Tennis
Tortugas Ninja
Tortugas Ninja
Tortugas Ninja 2
Tortugas Ninja 4
Totally Rad
Track & Field 2
Transbot
Truxton
Turrican
Turrican
Turtles 2
Turtles 4
Ufona
Vigilante
Viking Child
W.W.F.
Where is Carmen Sandiego?
Who Frammed Roger Rabbit?
Wimbledon
Wimbledon Tennis
Wolfchild
Wonder Boy
Wonder Boy 3
Wonder Boy 3
Wonder Boy: The Dragon's Trap
Wonder Dog
World Cup
World Cup
World Heroes 2
World Wrestling
Wwf Superstars
Zaxxon 3-D

CONSOLA

Game Boy
Mega Drive
NES
NES
Super Nintendo
Game Boy
Game Boy
Game Boy
Super Nintendo
Mega Drive
Game Gear
Super Nintendo
Super Nintendo
Super Nintendo
Super Nintendo
NES
Super Nintendo
Super Nintendo
Game Boy
Mega Drive
Master System
Mega Drive
Game Boy
Varios sistemas
Varios sistemas
Game Boy
Game Boy
Mega Drive
NES
NES
Super Nintendo
NES
NES
Varios sistemas
Mega Drive
Game Boy
Varios sistemas
Game Gear
Master System
Game Gear
Varios sistemas
Game Gear
Varios sistemas
Mega Drive
Game Boy
NES
NeoGeo
NES
Game Boy
Varios sistemas

REVISTA Nº

2, 18
6
9, 11, 12, 13, 15
3, 6, 10
2, 19, 21
5, 7, 9, 10, 16
2, 4, 19, 21
13, 15, 16, 17
5, 7
5, 17, 22
24
15, 24
1, 11, 13
1, 15
14
22
24, 26
1
14, 1
26
16
1, 2, 13, 19, 10
2, 4
4, 21
1, 3, 8, 1
3
2
Mega Drive
Mega Drive
1, 2, 17, 18, 19
4, 6
3, 10
3, 20
23, 24
4, 21
24
5
1, 7, 12, 13
4
20
17
3, 20
3
3
Varios sistemas
Mega Drive
Game Boy
Mega Drive
NES
NES
Super Nintendo
NES
NES
Varios sistemas
Links
NES
Mega Drive
Game Boy
Varios sistemas
Game Gear
Master System
Game Gear
Varios sistemas
Game Gear
Varios sistemas
Mega Drive
Game Boy
3, 4, 12, 21
5, 9
23
3, 8
6
12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.



¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

950 Ptas.



Ganadores Concurso

Una vez más, habéis vuelto a sorprendernos. Una vez más nos lo habéis puesto muy difícil. Hemos recibido miles de dibujos, -a cuál más original y divertido-, y la elección de los ganadores ha resultado una tarea casi imposible. Pero tras discutirlo arduamente, tirarnos los trastos a la cabeza, e incluso llegar a las manos, entre Siscomp y Hobby Consolas hemos formulado un veredicto. Estos son los vencedores. Ante vosotros, las mascotas de lujo para la consola de lujo.



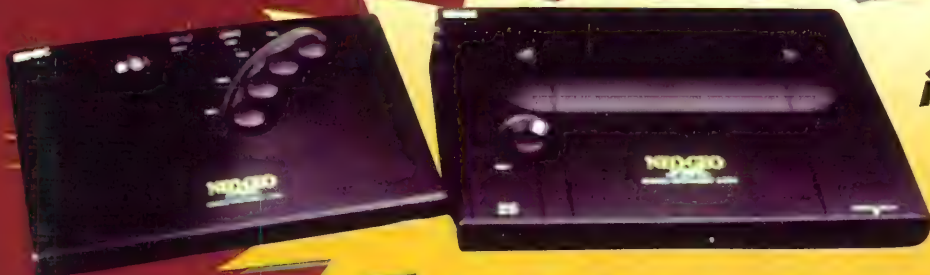
Neo Geo

busca Mascota

HOBBY
CONSOLAS



SISCOMP



**¡¡NEO GEO
YA TIENE
MASCOTA!!**

" NEO VATIO "



HAY OTRAS CONSOLAS,
PERO NO SON
NEO GEO



1^{er}

**P
R
E
M
I
O**

NEO GEO
+ Fatal Fury 2
+ 3 Count Bout
+ Sengoku 2
+ Super Sidekick
+ World Heroes 2
+ Samurai Shodown

Jesús
Martínez
del Vas

Madrid. 20 años



2º PREMIO

NEO GEO + Art of Fighting

**J. Manuel
Alba Barroso**

Santiago de Compostela.
17 años



KANGAROO NINJA



3º PREMIO

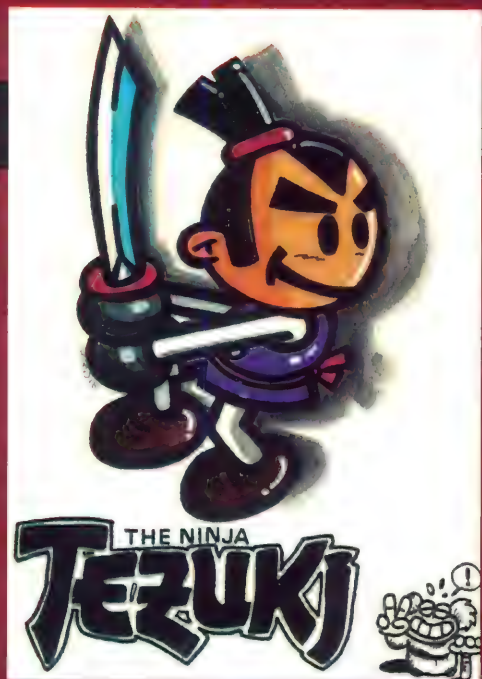
NEO GEO + Cyber Lip

**Rafael Leiva
López**

Palomares del Río (Sevilla)
30 años

¡Tres ganadores más!

HOBBY CONSOLAS Y SISCOMP os hemos reservado una gran sorpresa. La elección ha resultado tan difícil que no hemos podido resistir la tentación de dar tres premios más. Así que estos tres geniales artistas consoleros ganarán también una consola NEO GEO y el juego CYBER LIP. Y como hemos recibido tantos trabajos, durante los próximos meses continuaremos publicando algunos de los dibujos más destacados. Enhorabuena a todos y ¡hasta el mes que viene!



PREMIO ESPECIAL

**Juan Carlos
Ramírez Chacón**

Pedro Abad (Cordoba)
20 años

PREMIO ESPECIAL

**Francisco A.
Peinado Gaitán**
Sevilla. 20 años



PREMIO ESPECIAL

**Raúl López
Martín**

Estella (Navarra)
22 años



La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO por MSX Turbo-R, Super Nintendo, dos mandos, «Mario», «Zelda», «Ghouls'n Ghosts», «Street Fighter II Turbo» y «Starwing», todo por 65.840 ptas. Preguntar por Rubén. TF: 96-5858460.

CAMBIO Nintendo totalmente nueva con garantía y una semana de uso, por algún juego de Mega Drive: «X-Men», «Agassi», «Cool Spot», «Ultimate Soccer» o «Simpsons Space Mutants». Preguntar por Juanjo. TF: 924-301384.

CAMBIO Mega Drive con 2 mandos y 15 juegos, por Neo Geo con 3 juegos. Entre ellos «Art of Fighting». Preguntar por Rafael. Teléfono: 94-6732680.

CAMBIO Master System II con 4 juegos: «Alex Kid», «Asterix», «Action Fighter» y «Shadow Dancer», por Super Nintendo o por Mega Drive. Preguntar por Raúl. TF: 91-6813901.

CAMBIO Mega Drive con el juego «Ecco the Dolphin» y un mando con el Master System Converter, por la Super Nintendo con dos mandos. Preguntar por Johnny. Teléfono: 96-5714067.

CAMBIO un ordenador Amstrad con 51 juegos en color, por Game Boy con uno o más juegos. Preguntar por Enrique. TF: 91-8883143.

CAMBIO juego «Rival Turf» de Super Nintendo, por el «Super Soccer». Preguntar por Manel. TF: 981-238612.

CAMBIO Mega Action: «Streets of Rage», «Golden Axe» y «Shinobi», por «Mortal Kombat». Preguntar por Santos. TF: 91-6793353.

CAMBIO Master System II con 3 juegos: «Kick Off», «Champions Europe» y «Sonic 2», y dos mandos, por Mega Drive con dos mandos y juegos de basket o fútbol. Preguntar por Guillermo. TF: 952-340205.

CAMBIO consola compatible con Nintendo, con 10 juegos y un cartucho de 167 juegos, por Mega Drive o Master System II con un juego: «Sonic» o «Sonic 2». Tiene mando a distancia. Preguntar por David. TF: 91-6150198.

VENTAS

VENDO Game Gear con los juegos «Mónaco GP», «Sonic», «Columns» y «Alley War», por, ¡atención!, 25.000 pesetas. Incluye lupa y caja de juegos. Interésados llamar al TF: 968-535618.

VENDO Master System con ocho cartuchos y tres juegos en memoria. Precio 15.000 pesetas. Llamar por las tardes de 17:00 a 20:00 horas. Sólo Sevilla y provincia. TF: 954-944364. Preguntar por Carlos.

VENDO consola Nintendo con dos mandos, la pistola Zapper y el «Super Mario Bros» y «Duck Hunt». Todo esto por 8.500 pesetas. Preguntar por Emilio. TF: 93-3986471.

VENDO «Street Fighter 2» de Super Nintendo

con caja e instrucciones. En perfecto estado. ¡¡¡BARATO!!! Preguntar por Alberto. TF: 987-244246.

VENDO Master System II con dos mandos y cinco juegos: «Alex Kid», «Sonic», «Superman», «Olimpic Gold» y «Asterix». Todo nuevo por 22.000 pesetas. TF: 93-2455676. Preguntar por Marcos.

VENDO juego «Art of Fighting» de Neo Geo a estrenar por sólo 10.000 pesetas. Llamar de lunes a jueves de 15:00 a 19:00 horas. Preguntar por Fernando. TF: 91-6993459.

VENDO Nintendo, pistola y un montón de juegos: «Zelda 1 y 2», «Super Mario 1, 2 y 3», «Ninja Gaiden», etc... Todo baratísimo. Llamar al TF: 91-6664906. Preguntar por Aitor.

VENDO los juegos de Game Gear: «Olimpic Gold», «Joe Montana Fútbol» y «Foreman Boxing». Y de Super Nintendo: «Street Fighter II» y «Super Probotector». Preguntar por Juan. TF: 926-428752.

ME GUSTARÍA VENDER la Master System II con dos mandos y 10 juegos por 25.000 pesetas. Se puede comprar junto o por separado. Valorado todo en 61.000 pesetas. Preguntar por Alvaro. TF: 923-130523.

¡¡¡ATENCIÓN!! vendo los juegos de Mega Drive: «Run» y «Golden Axe 3», por 2.990 pesetas cada uno. Urgente por favor. TF: 91-4152286. Llamar por las tardes. Preguntar por José

VENDO pack Game Boy con doce juegos por 16.000 pesetas. Preguntar por Francisco. Sólo Madrid. TF: 91-7637925.

VARIOS

VENDO consola Nintendo con un año de uso. Tiene 2 mandos, pistola y 2 juegos. O cambio por Sega con juegos. Llamar al TF: 98-5583639 a partir de las 3:30 horas, y preguntar por Jaime.

CAMBIO consola Nintendo con 8 juegos y pistola, por una Mega Drive con el «Sonic». También la vendo por un precio a convenir. Preguntar por Sergio. TF: 91-7180299.

INTERCAMBIO el juego «Final Fight» para Super Nintendo por cualquier otro para esta consola. O lo vendo por 4.500 pesetas. Preguntar por Manolo. TF: 95-4790334.

CAMBIO «Sonic 2» por los juegos «Flashback» o «Street Fighter II» de Mega Drive. O lo vendo por 8.000 pesetas. Sólo Galicia. Preguntar por Sergio. TF: 986-203889 ó 986-239289.

CAMBIO consola Nintendo, seis juegos (entre ellos «Star Wars» y una versión americana) y dos mandos, por Super Nintendo sin juegos. O la vendo con juegos por 18.000 pesetas. Preguntar por Mercedes. TF: 91-5942624.

VENDO O CAMBIO Master System II. La vendo con 3 juegos por 10.000 pesetas. O la cambio por Game Gear con 1 juego. Es un bombazo. Preguntar por Aurelio. TF: 955-232807.

VENDO consola Nintendo con el juego «Battletoads», la cambio por una Game Gear con un juego, o la vendo por 10.000 pesetas. Preguntar por Josep. TF: 93-8046778.

VENDO dos mandos por infrarrojos para Mega Drive por 1.000 pesetas, o cambio por 2 pads de 6 botones. También cambio el «Ghostbusters» de Mega Drive por otro juego de la misma consola. Preguntar por Manuel. TF: 96-5170472.

VENDO «Moonwalker», «Capitán Silver», «Indiana Jones», «Donald Duck», «Great Baseball», «Secret Command» y «Sonic». Precio a convenir. También cambio por Game Boy. Preguntar por Raúl. TF: 943-517029. Llamar por las tardes.

CAMBIO Nintendo con seis juegos por Super Nintendo con un juego, o la compro por 14.000 pesetas. Llamar a partir de las 19:30 horas. Preguntar por Jesús. TF: 91-4738529.

COMPRO «Super Mario Kart» y «Mario Paint» o los cambio por «Street Fighter II» o «U.N. Squadron». Somos 7 tíos/as que tenemos la Super Nintendo y buscamos más colegas para cambiar trucos. Preguntar por Ana Isabel. TF: 941-184168.

COMPRO Super Nintendo, cambio por Mega Drive o vendo ésta y un juego a elegir por sólo 15.000 pesetas. Vendo juegos aparte. Llamar al Teléfono: 958-600812. Preguntar por Iván.

La Gran Ocasión

COMPRAS

¡¡¡ATENCIÓN!!!, compro el «Striker» de Super Nintendo por 5.000 pesetas. Preguntar por Oscar. TF:942-700505.

COMPRARÍA juego de ajedrez para consolas Master System, Nintendo, Mega Drive, Game Boy o Game Gear. Llamar mañanas o noches. Preguntar por David. TF: 93-2663110.

COMPRO juegos para Nintendo por 2.500 o por 3.000 pesetas. En buen estado y con instrucciones. Entre ellos, si es posible, «Mario Bros 3». Preguntar por Andrés. TF: 953-537644.

COMPRO el juego «Street Fighter II Special Champion Edition» para Mega Drive por 10.000 pesetas, 150 cromos liga y 20 de la Sirenita. Llamar al teléfono: 91-5692738. Solamente de Madrid. Preguntar por César.

COMPRO una Mega Drive con un mando, a un precio que no sea superior a las 10.000 pesetas. Llamar al TF:95-2272854. Preguntar por Jesús o por José Juan.

COMPRO el «Mickey Mouse» de Super Nintendo por 3.500 pesetas. Llamar fines de semana. Preguntar por Pedro. TF:968-150769.

COMPRO consola Super Nintendo 16 bits, 2 juegos y mando. Precio a convenir. Llamar por las tardes de 6:00 a 8:00 horas. Preguntar por Ignacio. TF:91-7398372.

COMPRO Game Boy con un juego (que no sea el «Tetris») por 4.000 pesetas. Preguntar por Alberto. TF:96-3667262.

COMPRO «Castle of Illusion», «Fantasía» y «Ghouls'n Ghosts» para Mega Drive. A buen precio. Preguntar por Javi. Llamar al teléfono: 982-211528.

COMPRO instrucciones del «Super League» y «Chuck Rock», cada una por 500 pesetas, y la caja e instrucciones del «Shadow of the Beast» por 1.000 pesetas. Preguntar por Oscar. TF:918-302217.

CLUBS

ME GUSTARÍA mantener correspondencia con chicos/as que tengan la consola Nintendo, para intercambiar trucos. La edad no importa. Preguntar por Javier. TF:93-7186138.

QUIERO formar un club de todas las consolas y Pc, con trucos, claves, novedades, investigaciones, etc... Además es gratis. Preguntar por Raúl. TF:956-602930.

SI ERES de Sevilla, tienes entre 10 y 14 años y posees una Nintendo, apúntate a nuestro club para amistad, trucos, intercambios, etc... **¡¡¡QUE-DAN 8 PLAZAS!!!** Pre-

guntar por Emilio. TF:954-962767.

CLUB SPOT. Si quieres ser socio, manda una foto para el carnet y lo recibirás gratis. Además, hay un juego hecho por nosotros para Spectrum Despot. Escribid a: Carlos Escuriola Marín, c/Benicarló, 8-18. 46020 -Valencia-.

SI VIVES en la provincia de Castellón de la Plana, tienes suerte. Puedes hacerte del club «MEGA CLUB». ¿Cómo? Llamando al teléfono 964-518339 a partir de las 6:00 horas, y preguntando por Jorge.

ENCUESTA. Para participar en ella, mándame una carta diciendo la consola y los cartuchos que posees. Todas las cartas tendrán obsequio del club. Preguntar por José Carlos. TF: 955-332383.

SOMOS un grupo de consoleros que estamos formando un club. Qui-

siéramos comunicarnos con gente, especialmente de Tarifa. Hay varios tipos de consolas. Preguntar por el Club Dragons Boys. Teléfono: 956-684763.

¡¡¡ATENCIÓN!!! club «TENAS» regala a sus socios guías de trucos semanales, concursos, etc... para Mega Drive y Super Nintendo. Interesados llamar a Borja. TF:94-4752821.

ME GUSTARÍA formar un club para chicos/as de 11 a 17 años, que tengan la consola Nintendo y Super Nintendo, para cambiar trucos y juegos. Da igual de qué ciudad seáis mientras esté en España. Preguntar por Iván. TF:964-232800.

ME GUSTARÍA formar un club de intercambio, trucos, etc... acerca de las consolas Nintendo y Sega. Los interesados deben llamar al TF:93-7517008. Preguntar por Joel. Sólo Barcelona.

LA GRAN OCASIÓN

☐ COMPRA

☐ INTERCAMBIO

☐ VENTA

☐ CLUBS

☐ VARIOS

T E X T O :

NOMBRE Y APELLIDOS

DOMICILIO

C.P.

LOCALIDAD

PROVINCIA.....

TLF.....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: «La Gran Ocasión». • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial..

¿Estamos locos, o qué?

Número 69

275 ptas

REPOR
VIR
REALT
ENTR
NUEV
VIRT

"Vamos Max, pisa a fondo el acelerador. Sino llegamos a tiempo al maldito quiosco para comprar **MICROMANÍA**, juro que lo lamentarás durante toda tu maldita vida de conejo psicótico."

"Si no fuera por **MICROMANÍA** no aguantaría una vida de perros como la tuya, Sam. Por cierto, ¿me dejarás llorar si está agotada?"

Sólo para adictos

INDYCAR RACING

GENUINO SABOR AMERICANO

SPACE QUEST V

Claves para resolver la más sucia aventura de ROGER WILCO

INFORME

YA ESTA AQUI LA ULTIMA SUPERPRODUCCION DE LUCASARTS

LITIL DIVIL UN JUEGO DEL DEMONIO

CINE NEGRO EN TU ORDENADOR

SAM & MAX

LA INFOGRAFÍA EN EL CINE DE ANIMACIÓN

YA A
LA VENTA
EN TU QUIOSCO
POR SÓLO
275
PTAS.

✓ Te volverás loco si llegas a perderte a los dos protagonistas de la aventura más delirante de LucasArts, «**Sam & Max**». Un par de detectives de lo más peculiar llegan dispuestos a acabar con el crimen allá donde se encuentre. Pero, ten cuidado, ni los inocentes se encuentran a salvo con ellos.

✓ Acabarás completamente loco si pasas por alto «**Litil Divil**» nuestro Megajuego del mes. Una aventura gráfica que parece salida del infierno. Llena de peligros, trampas, enemigos... ¿Serás capaz de ayudar a Mutt a encontrar la Pizza Mística de la Abundancia y salir del Laberinto del Caos, o te rendirás ante su dificultad de locura?

✓ Te pondrás loco de contento cuando contemples el reportaje que te hemos preparado sobre **Realidad Virtual**. Una muestra que te descubrirá los secretos mejor guardados sobre los últimos avances en imagen sintética.

✓ Acabarás en el manicomio si intentas llegar al final de la aventura más loca de Roger Wilco, sin haber echado antes un vistazo a nuestro patas arriba de «**Space Quest V. The Next Mutation**». Un juego que es una auténtica locura.

✓ Estás loco si se te presenta la oportunidad de disfrutar de lo lindo con uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, «**Indy Car Racing**», y la dejas pasar. Pero al menos, podrás informarte sobre este magnífico juego en tu **Micromanía** de este mes.

✓ Y más, mucho más, sobre los mejores juegos de ordenador, consolas, cargadores, previews, etc..., una locura, una verdadera locura.

MICROMANÍA. TE VOLVERÁS LOCO SI TE QUEDAS SIN ELLA

DI LO QUE PIENSAS.

TRIBUNA ABIERTA

- ¿Qué opinas acerca del tema de la violencia en los videojuegos?**
- ¿Cómo ves la batalla entre Sega y Nintendo?**
- ¿Crees que el CD es el soporte del futuro?**
- ¿Son las consolas "un juego de niños"?**
- ¿Te parece que los cartuchos son demasiado caros?**

Seguro que en estos días has oído hablar de estos temas y muchos otros relacionados con las consolas.

Pero... ¿qué piensas tú sobre ellos?

En Hobby Consolas queremos saberlo.

Envíanos una carta a:

Hobby Press S.A.

Hobby Consolas

c/De los Ciruelos N°4

28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid)

indicando en el sobre TRIBUNA ABIERTA

y dinos lo que piensas.

QUE NO OPINEN POR TI.

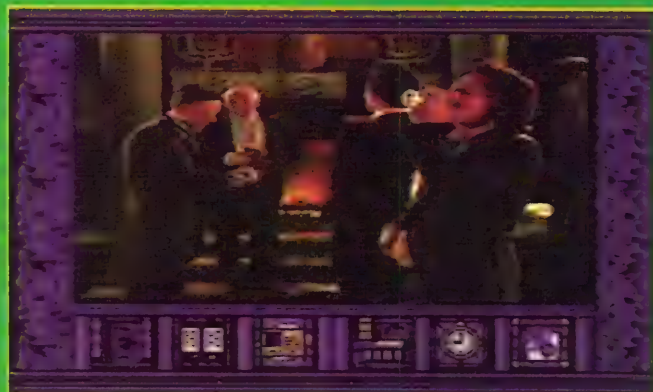
dracula unleashed

MEGA CD

El Príncipe de las Tinieblas ha vuelto. Tras su paso por otros sistemas, «Drácula» tiene el gusto de visitar nuestros Mega CD's. Y ha sido Viacom la compañía encargada de convertir este clásico de la literatura de terror en un buen argumento para su último juego.

La acción se desarrolla en el Londres de finales del siglo pasado, y el objetivo final del juego consiste en encontrar y eliminar al famoso vampiro. Para conseguirlo, tendréis que controlar los movimientos de Alexander Morris por toda la ciudad, teniendo en cuenta que el éxito de vuestra misión dependerá de lo hábiles que seáis analizando las pistas obtenidas tras cada conversación.

Técnicamente, el juego sigue la línea del «Night Trap» o del más reciente «Ground Zero Texas», con imágenes y voces reales digitalizadas, que aprovechan al máximo las posibilidades del Mega CD. Como veis, la tecnología ha llegado hasta el inmortal Drácula, y lo ha hecho de la mejor forma posible, con un gran juego.



crash dummies



Nuestros viejos conocidos, los Crash Dummies, desembarcan en la 16 bits de Nintendo con grandes dosis de diversión y mucha acción. En esta ocasión, deberán vérselas con máquinas de hacer palomitas, cortadoras de césped, tractores... en fin, con artilugios mecánicos de todas clases, en lo que promete ser una interesante aventura. Un divertido cartucho que pronto os ofreceremos con todo detalle en vuestra revista favorita.



WIREFAME
SUPER NINTENDO



dr. franken

Dr. Franken, uno de los monstruos más divertidos de Game Boy, ha pegado el salto a los dieciséis bits de Nintendo. Ataviado con una indumentaria muy playera, este personaje de cabeza cuadrada deberá recorrer dieciocho fases distintas. La razón: en ellas se encuentran diseminados cuatro trozos de un objeto, que será necesario reconstruir para poder viajar a la siguiente zona. Cada fase se corresponde con una parte del mundo, con sus inevitables enemigos transformados en los personajes típicos del lugar. Afortunadamente, el Dr. Franken es un consumado experto en artes marciales, por lo que se quitará a los enemigos de encima con una fuerte patada de su metálica bota. Por lo demás, con unos gráficos muy bien cuidados y una dificultad considerable, el éxito de este simpático monstruo en la Super Nintendo parece asegurado. El tiempo lo dirá.



MEGA DRIVE

AHORA MAS PACKS Y MEJORES PRECIOS **SEGA**

MEGA ACCION
MEGADRIIVE + 2 CONTROL PAD
+ STREETS OF RAGE+ GOLDEN AXE
+ SHINOBI+ SONIC

MEGA PACK
MEGADRIIVE+ 2 CONTROL PAD
+ W.CUP ITALIA+ SUPER HANG ON
+ COLUMNS+ SONIC

26.900

FLASH PACK -25.900 SONIC PACK -19.990

PACK STREET FIGHTER II
MEGADRIIVE
+ 2 CONTROL PAD
+ STREET FIGHTER II
+ SONIC

29.900

PACK ETERNAL CHAMPIONS
MEGADRIIVE
+ 2 CONTROL PAD
+ ETERNAL CHAMPIONS
+ SONIC

29.900

PACK ETERNAL CHAMPIONS + STREET FIGHTER -39.900

24 MEGAS

ETERNAL CHAMPIONS

UN JUEGO PARA LA ETERNIDAD AL MEJOR PRECIO

11.990

Y CON REGLAS EXCLUSIVAS

DEVASTADORES

MAIL VXE

VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 2892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SERVIPACK



TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NUEVAS OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO

MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990	MS - 5990 - 4990	GAME GEAR - 1990	MS - 6990 - 2490	M. SYSTEM - 2490	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990
MEGADRIIVE - 3490	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990	GAME GEAR - 1990	G. GEAR - 2595	GAME GEAR - 1990	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990
M. SYSTEM - 2490	GAME GEAR - 1990	G. GEAR - 2595	MEGADRIIVE - 2990	GAME GEAR - 1990	MEGADRIIVE - 2990	MS - 5990 - 2490	MEGADRIIVE - 2990	M. SYSTEM - 2490
MEGADRIIVE - 2990	M. SYSTEM - 2490	M. SYSTEM - 2490	M. SYSTEM - 2490	MEGADRIIVE - 2990	GAME GEAR - 1990	M. SYSTEM - 2490	M. SYSTEM - 2490	M. DRIVE - 2990
MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990	MEGA DRIVE - 2990	MEGA DRIVE - 2990	MD - 6990 - 5490	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990	MEGADRIIVE - 2990
GAME GEAR - 1990	GAME GEAR - 2595	GAME GEAR - 2595	GAME GEAR - 2595	GAME GEAR - 2595	GAME GEAR - 2595	GAME GEAR - 2595	GAME GEAR - 2595	GAME GEAR - 2595

MEGADRIIVE - 8990	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 8990	MEGADRIIVE - 8990	MEGADRIIVE - 6990	MEGADRIIVE - 7990	MEGADRIIVE - 8990	MEGA DRIVE - 8990	M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 7990	MEGADRIIVE - 6990	MEGA DRIVE - 8990	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 6990
MEGADRIIVE - Prox.	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 6990	MEGADRIIVE - 11990	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 8990	MEGADRIIVE - 7490	MEGADRIIVE - 6990	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 8990	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 6990	M. SYSTEM - 6990	MEGADRIIVE - 8990
MEGADRIIVE - 11990	M. SYSTEM - 5990	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 7990	MEGADRIIVE - 8990	MEGA DRIVE - 7990	MEGADRIIVE - Cons	MEGADRIIVE - 6990	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 8990	MEGADRIIVE - 9900	MEGADRIIVE - 6990	MEGADRIIVE - 7990	MEGADRIIVE - 8990

MAS MEGADRIIVE	MAS MEGADRIIVE	MAS M. SYSTEM	MAS GAME GEAR
ADAPTADOR 4 JUGADORES 4990	MEGALOMANIA 9990	ANDRE AGASSI 5650	CRASH DUMMIES 6490
ANOTHER WORLD 8490	MICKY & DONALD 8490	ROAD RASH 5990	DESERT STRIKE 5990
BATLETOADS 7490	MIG 29 7990	STAR WAR 5990	DOUBLE DRAGON 5990
BLADES OF VENGEANCE 8990	NHL HOCKEY 94 6990	SUPERMAN 5490	F1 RACING 5990
BOB 8990	POPULOUS II 8990	THE FLASH 5990	FIRE AND ICE 5990
CYBORG JUSTICE 6990	RANGER X 7990	TOM & JERRY 5990	HOLLYFIELD BOXING 4990
DOUBLE DRAGON III 8490	ROCKETNIGHT 7990	WWF STEEL CAGE 6990	JAMES POND 2 5990
DRAGONS REVENGE 8990	ROLO TO THE RESCUE 7490		OLYMPIC GOLD 5190
GUNSHIP 8990	ROLLING THUNDER II 6990		PREDATOR II 6490
GUNSTAR HEROES 8490	SHINOBI III 8990		ROAD RASH 5990
HAUNTING 9900	SUMMER CHALLENGE 6990		STAR WAR 5990
JACK NICKLAUS 6990	SUNSET RIDERS 6990		SUPER OFF ROAD RACER 5190
JAMES POND 3 8990	TECHMO CRASH 8990		TOM & JERRY 4990
KING OF THE MONSTER 5990	TEST DRIVE II 6990		WWF STEEL CAGE 6490
RANGER X 6990			
LOTUS 2 8990			

¡ATENCIÓN!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias
TEL: 380 28 92

...Y SI PIDES POR TELEFONO
LLAMA A ESTE NUMERO

91 380 28 92

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

PERIFERICOS MEGADRIE/M. SYSTEM

POWER BASE CONVERTER MEGADRIE - 6490	SOFT PAK MEGADRIE - 1995 MASTER SYSTEM - 1995	CABLES PROLONGADORES MEGADRIE - 790
CONTROL PAD MEGADRIE - 2490 MASTER SYSTEM - 2490	PAD 6 BOTONES MEGADRIE - 2990	MEGASTICK MEGADRIE - 4690
CONTROL PAD MASTER SYSTEM - 1590	CONTROL STICK MASTER SYSTEM - 2590	MENACER + 6 juegos MEGADRIE - 11900

MEGA CD

SUPER PRECIO
44.900

ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	Cons.	PRINCE OF PERSIA	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	ROAD AVENGER	8990
COBRA COMMAND	Cons.	ROBO ALESTE	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	8990	SEWER SHARK	9990
CHUCK ROCK	Cons.	SHERLOCK HOLMES	7990
DRACULA	Cons.	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
ECCO THE DOLPHIN	8990	SONIC CD	8990
FINAL FIGHT	8990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
HOOK	9990	TERMINATOR CD	Cons.
JAGUAR XJ220	8990	THUNDERHAWK	Cons.
JURASSIC PARK	9990	TIME GAL	8990
LETHAL ENFORCERS	10900	WOLF CHILD	8990
MUSIC VIDEO 1: INXS	9990	WONDER DOG	8990
NIGHT STRIKER	Cons.		
NIGHT TRAP (2 CD)	12900		



ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

PADRE MARIANA, 24
ALICANTE. TEL: 514 39 98

SOLEDAT, 12.
BADALONA. TEL: 464 46 97

C. PAU CLARIS, 106
BARCELONA. TEL: 412 63 10

C. SANT CRIST 51-57
SANTS. BARCELONA.
TEL: 296 69 23

PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
BILBAO. TEL: 410 34 73

AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera)
BURGOS.
TEL: 24 05 47

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1.
MADRID. TEL: 527 82 25

MONTERA, 32, 2º.
MADRID. TEL: 522 49 79

EDIFICIO EL ZOCO (posterior)
AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS
Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72

AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64.
TORREJON DE ARDOZ **NUEVO CENTRO**

C. ALEMANIA, 5
Fuengirola (MALAGA)
Tel: 58 25 82

TORO, 84.
SALAMANCA. TEL: 26 16 81

AUTONOMIA, 3
SAN SEBASTIAN.
TEL: 47 40 72

C. LAS MORERILLAS
Dos Hermanas (SEVILLA)
TEL: 566 76 64

CENTRO COM. INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2 Ultima Planta
ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

PLAZA DE
LA PRINCESA, 4 **NUEVO CENTRO**

SEGA	JOYSTICKS	Nintendo
INTRUDER MASTER SYSTEM - 5490 MEGADRIE - 5490 NINTENDO - 4990	MAVERICK MASTER SYSTEM - 2990 MEGADRIE - 3290 NINTENDO - 2290	PAD PROGRAMABLE MEGADRIE - 8990 SUPERNINTENDO - 8990
PYTHON MASTER SYSTEM - 1995 MEGADRIE - 2395 NINTENDO - 1795	TELEMACH 2000 MASTER SYSTEM - 6900 MEGADRIE - 6900 NINTENDO - 6900 SUPER NINT. - 6900	

NEO GEO

CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL **¡SUPER PRECIO!**

CONSOLA NEO GEO **69.400**

NEO GEO+ BLUE JOURNEY **75.900**

NEO GEO+ ART OF FIGHTING **86.900**

PACKS CON 1 JUEGO

CONSOLA + CYBER UP	73900
CONSOLA + BASEBALL STARS PROFESSIONAL	79900
CONSOLA + CROSSED SWORDS	81900
CONSOLA + EIGHT MAN	87900
CONSOLA + FATAL FURY 2	99900
CONSOLA + GHOST PILOTS	89900
CONSOLA + KING OF THE MONSTERS	81900
CONSOLA + SENGOKU	93900
CONSOLA + SUPER SIDKICKS	96900
CONSOLA + TOP PLAYERS GOLF	79900
CONSOLA + WORLD HEROES	97900
CONSOLA + WORLD HEROES 2	101900
CONSOLA + 3 COUNT BOUT	97900
CONSOLA + NINJA COMBAT	79900
CONSOLA + THE SUPER SPY	79900
CONSOLA + TRASH RALLY	79900

PACKS CON 2 JUEGOS

CONSOLA + ART OF FIGHTING + B.JOURNEY	106900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER UP	104900
CONSOLA + FATAL FURY 2 + CYBER UP	115900
CONSOLA + SUPER SIDKICKS + B.JOURNEY	113900
CONSOLA + WORLD HEROES 2 + CYBER UP	117900
CONSOLA + 3 COUNT BOUT + B.JOURNEY	115900
CONSOLA + 3 COUNT BOUT + CYBER UP	113900

PACKS CON 3 JUEGOS

CONSOLA + ART OF FIGHTING + BLUE'S JOURNEY + FATAL FURY 2	147900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER UP + SUPER SIDKICKS	139900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + BLUE'S JOURNEY + WORLD HEROES 2	147900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER UP + 3 COUNT BOUT	146900

NEO GEO+ BLUE JOURNEY **75.900**

NEO GEO+ ART OF FIGHTING **86.900**

PACKS CON 1 JUEGO

ALPHA MISSION II	24400
ANDRO DUNOS	32900
ART OF FIGHTING	32900
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	16800
BASEBALL STARS 2	45000
BLUE'S JOURNEY	17800
CROSSED SWORDS	24400
CYBER UP	14900
EIGHT MAN	19900
FATAL FURY	35900
FATAL FURY 2	46300
FATAL FURY 2 SPECIAL	47900
FOOTBALL FRENZY	34200
GHOST PILOTS	26800
KING OF THE MONSTERS	19900
LEAGUE BOWLING	14900
MAGICIAN LORD	33600
MUTATION NATION	36200
NAH 1975	17800
NINJA COMBAT	19900
PUZZLED	14900
SAHURAI SHODOWN	47900
SENGOKU	32900
SENGOKU II	47300
SUPER BASEBALL 2020	16800
SUPER SIDKICKS	38800
THE SUPER SPY	19900
TOP PLAYERS GOLF	17800
TRASH RALLY	19900
WORLD HEROES	38800
WORLD HEROES 2	47900
3 COUNT BOUT	47300
CONSOLA + JOYSTICK + CABLE	69900
CONTROLADOR JOYSTICK	12400
MEMORY CARD	5900
CABLE RF	3700
CABLE AV	3700
CABLE RGB (EUROJECTOR)	3700
ALIMENTADOR AC/CD	5200

KIT DE LIMPIEZA NAKI

GAME BOY	1975
GAME GEAR	1975
MEGADRIE	1975
SUPERNINTENDO	1975
MASTER SYSTEM II	1975
NINTENDO	1975
LYNX	1975

GAME GEAR + COLUMNS

4 EN 1 PLUS

18.990

22.490

GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II

GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR DE CORRIENTE

Master System II

PACK II
MASTER SYSTEM II + 1 MANDO
+ SONIC + SUPER MONACO GP
+ WORLD SOCCER + COLUMNS

MASTER SYSTEM II BASICA + SONIC **8.900**

MASTER SYSTEM II BASICA + ALEX KID **7.900**

12.900

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV - 1.3900

MASTER GEAR CONVERTER - 2490

WIDE GEAR - 2490

FUENTE ALIMENTACION - 2190

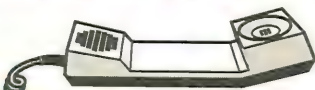
MALETIN ATTACHE - 3795

HANDY POWER KIT - 5900

OFERTA

MAIL

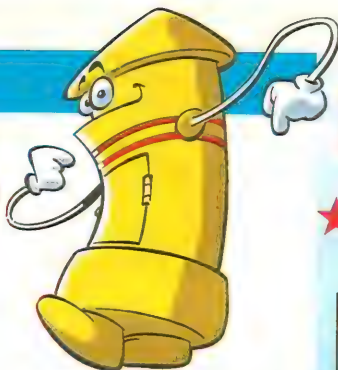
VENTA POR CORREO



91 380 2892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

HAZ TU PEDIDO
POR TELEFONO



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CONSOLA +
★ SUPER MARIO
ALL STARS ★



25.900

CONSOLA BASICA



17.900

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPER NIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPER NIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EURO CONNECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.490
HYPER BEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990
HANDY TRAY	1.890
SCOPE POUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER	15.990



SUPER NINTENDO SCOPE - 9990

Nintendo

CONTROL DECK



8.900

OFERTAS

MAS MOGOLLON!
POR MENOS

HAZTE CON ELLOS, COLEGA

G. FOREMAN'S	INDY HEAT	KICK OFF	ROD LAND
P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 2595

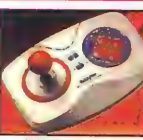
A BOY & HIS BICO	2995	MISSION IMPOSSIBLE	3995
AD OF BAYOU BILLY	2995	NEW GHOSTBUSTER II	4995
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990	OPEN TOURNAMENT GOLF	3995
ADVENTURES LOLO 2	3995	PANIC RESTAURANT	4995
ADVENTURE RAD GRAVITY	3995	PAPERBOY 2	4995
AIRWOLF	2995	PIN BOT	2995
ARCH RIVAL	6990	POW	4995
ASTYANAX	3995	POWER BLADER	2995
BASEBALL	2995	PRO WRESTLING	2995
BATMAN RETURNS	9990	PROBOTECTOR	4995
BATTLEBOARDS	8990	PUNCH OUT	2995
BEST OF THE BEST	6490	PUZZNIC	3995
BIG FOOT	2995	R. EMBASSY MISSION	3995
BIONIC COMMANDO	3995	RACKETT ATTACK	3995
BLACKMANTA	3995	RAD RACER	3995
BLADES OF STEEL	2995	RAIBOW ISLAND	6990
BLASTER MASTER	3995	RC PRO AM	3995
BLUE BROTHERS	3995	ROAD BLASTER	4995
BLUE SHADOW	3995	ROAD FIGHTER	3995
BOBBLE BOBBLE	4995	ROBOCOP III	7990
BOULDER DASH	3995	ROLLER GAMES	4995
BURAI FIGHTER	2995	RUSH & ATTACK	2995
CALTELVANIA	3995	SHADOW WARRIOR	4995
CAPTAIN SKY HAWK	2995	SHADOW WARRIOR II	5995
CASTELAN	3995	SILENT SERVICE	3995
CITY CONNECTION	3995	SIMON QUEST	3995
CRACK OUT	3995	SKI OR DIE	2995
CHIP & DALE	7990	SMASH TV	5995
DAYS OF THUNDER	2995	SNAKE RATTLET ROL	2995
DONKEY KONG CLASSIC	2995	SNAKES REVENGE	3995
DONKEY KONG J. MATH	2995	SOLAR JETMAN	2995
DOUBLE DRIBLE	3995	SOLOMONS KEY	3995
DR. MARIO	3995	SOLITICE	3995
DYNABLAST	4995	SPIDERMAN	7990
ELITE	3990	STEALTH AIT	3995
EXCITE BIKE	2995	STREET GANGS	4995
FAXANADU	2995	SUOER V-BALL	3995
FIGHTING GOLF	3995	SUPER OFF ROAD	2995
FOUR P. TENNIS	4995	SUPER SPY HUNTER	3995
GAUNTLET II	4995	SUPER TURRICAN	4990
GOAL	4995	TALESPIR	8990
GODZILLA	4995	TECMO CUP	6990
GOLF	2995	TECMO CUP	6990
GOONIES 2	3995	THE BATTLE OF OLYMPUS	3995
GRADIUS	2995	THE CHESSMASTER	3995
GRENINS 2	4995	THE FLINSTONE	8990
GUARDIAN LEGION	4995	THE HUNT FOR RED OCTOBER	8990
GUERRILLA WAR	4995	THE SIMPSON 2	6995
HOOPS	4995	THE SIMPSONS	5995
ICE CLIMBER	2995	TIGER HELL	2995
ICE HOCKEY	2995	TOP GUN	4995
IKARI WARRIORS	3995	TOP GUN SECOND MISSION	5995
INSOLATE WARRIORS	2995	TORTUGAS MUTANTE S	7990
IRON SWORD	2995	TOTAL RAD	4995
IRON TANK	3995	TRACK & FIELD 2	4995
JACK NIKLAUS GOLF	2995	TRACK & FIELD IN BARCELONA	3995
JOE & MAC	8990	TROG	4995
KABURI QUINTUM FIGHTER	2995	TURBO RACING	4995
KICK KUBICLE	3995	UFORIA	4995
KID ICARIUS	2995	WEREWOLF	3995
LEGEND OF ZELDA	4995	WILLOW	4995
LIFE FORCE	2995	WORLD CHAMP	4995
LITTLE NEMO	4995	WORLD WRESTLING	3995
LOW G MAN	2995	WRESTLEMANIA	3995
LUNAR POOL	2995	WWF STEEL CAGE	7990
MATCH RIDERS	3990	ZELDA 2	4995
MANIAC MANSION	9990		
MARIO & JOSHI	6990	ALARGADOR CABLE	1995
MEGA MAN	3995	CONTROLLERS	1800
MEGA MAN II	4995	ORGANIZADOR JUEGOS	1195
METAL GEAR	3995	SUPER CONTROLLER	990
METROID	2995		



CONQUEROR 2 - 5990



INVADER 2 - 2595



MAVERICK 2B - 3290



PYTHON 2B - 2990



PAD TRANSPARENTE - 3590



MALETIN - 4490



TURNO TOUCH - 2990

DESCUENTA
A LOS
CAPTIVOS
500+
Pags.

ANOTHER WORLD - 10490
AXELAY - 9990
BART'S NIGHTMARE - 9990

G. FOREMAN BOXING - 10990
JAMES BOND JR. - 9990
KING ARTHUR - 9990

KING OF THE MONSTERS - 10990
LEMMINGS - 9900
PAPER BOY 2 - 8990

PGA TOUR GOLF - 9590
PILOTWINGS - 7490
PRINCE OF PERSIA - 9990

ROBOCOP III - 9490
SUPER ADVENT. ISLAND - 9990
SUPER MARIO WORLD - 7990

DESCUENTA
A LOS
CAPTIVOS
500+
Pags.

ADDAMS FAMILY II - 12490



ALADDIN - 12990



ALIEN 3 - 10990



AMAZING TENNIS - 12490



ASTERIX - 9490



BATLETOADS - 9490



BATMAN RETURNS - 10590



BLUE BROTHERS - 9990



BUSBY - 9990



CAPTAIN AMERICA - 11990



CLIFFHANGER - 12490



COOL SPOT - 11490



COOL WORLD - 12490



CORRE CAMINOS - 9990



CYBERNATOR - 10590



DENNIS - 12490



DRACULA - 8490



DRAGON BALL Z - 11990



EMPIRE STRIKE BACK - Cons.



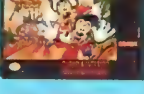
FLASH BACK - 9890



F-ZERO - 7490



GOOF TROOP - 9990



GP 1 - 10990



HOME ALONE 2 - 10990



JURASSIC PARK - 12990



LAST ACTION HERO - 11990



LAWNMOVER MAN - 12490



MECH WARRIOR - Cons.



MICKY MOUSE - 12990



MIGHT & MAGIC II - 12990



MORTAL KOMBAT - 12990



MR. NUTZ - 12990



MUHAMMAD ALI - Consular



NBA - 14900



POP & TWIN BEE - 10590



RANMA 1/2 - 12990



SENSIBLE SOCCER - 9890



SPIDERMAN/XMEN - 9990



STAR WING - 9990



STREET FIGHTER II TURBO - 12990



STRIKER - 10990



SUNSET RIDERS - 12490



SUPER BATTLETANK 2 - Cons.



SUPER BOMBERMAN - 7490



S. GOULT'N GHOST - 7490



SUPER JAMES POND - 10490



SUPER MARIO ALL STARS - 9990



SUPER MARIO KART - 7490



SUPER PANG - 11990



SUPER R-TYPE - 7490



SUPER SOCCER - 7490



SUPER TENNIS - 7490



TAZMANIA - 11990



TEST DRIVER - 11990



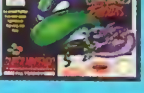
TOTAL CARNAGE - 12490



TRODDER - 10490



TURTLES TOURNAMENT - 12990



ULTRAMAN - 8890



WARSPED - 10990



WWF ROYAL RUMBLE - 9990



YOSHI'S SAFARI - 7490



YOUNG MERLIN - Cons.



ZOMBIES - 12490



EXCEPTO OFERTAS

SUPER
OFERTAS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



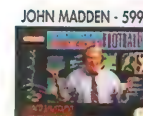
BOB - 5990



DRAGONS LAIR - 6990



CHES MASTER - 6990



JOHN MADDEN - 5990



KRUSTY FUN HOUSE - 6990



NHLPA HOCKEY - 5990



STAR WARS - 8990



SUPER KICK OFF - 4990

HOBBY SHOPPING

ESPECIALISTAS

16 BIT

SOLO DONDE VEAS ESTE
SÍMBOLO, ENCONTRARÁS...

VIDEOLUDICO®

NO COMPRES ANTES DE VER
NUESTRA LISTA DE PRECIOS.
RECÓGEALA EN NUESTRA TIENDA
O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

PRECIOS BAJÍSIMOS

Nintendo

SEGA

CONSOLAS Y ACCESORIOS
JUEGOS DE IMPORTACIÓN
ALQUILER Y CAMBIO

Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA



GUTIÉRREZ

C/ Marqués Alonso Martínez, 9
Teléf.: 889 36 90 - ALCALÁ DE HENARES

TODO
en videojuegos de PC
y consolas

TODO
en venta, cambio,
y alquiler

TODAS
las marcas y sistemas

GAME OVER

**TODAS LAS NOVEDADES QUE DESEAS LAS
TENEMOS EN NUESTRAS TIENDAS**

- ✓ Somos especialistas en Super Nintendo, Neo Geo, Mega CD...
- ✓ Servicio a domicilio en 48 horas.
- ✓ Venta de consolas y videojuegos de segunda mano
- ✓ Por la compra de un juego te regalamos el carnet de socio.
Con él podrás tener importantes ventajas y descuentos.

ESTE MES TE PROPONEMOS LOS SIGUIENTES JUEGOS:

GAME BOY: Tiny Toon 2 - Tasmania- Buster Bros (super pang)- Duck
Tales 2- Mortal kombat.

SUPER NINTENDO: Dragon Ball 3 (24 megas)- Dragon Ball 2 (pal
version)- Fatal Fury 2- Art of Fighting- Top Gear 2- Sunsetriders-
Ranma 1/2 2ª Parte - Puño Estrella Norte 20 Mg - Tortugas V -
Sensible Soccer.

MEGADRIVE: Lethal Enforcers- Real Virtual (guantes y gafas) - E.A.
Fifa Internacional Soccer - Sensible Soccer - Puggsy - Eternal
Champions...

NEO-GEO: Samurai Shadown - Fatal Fury 2 Special Edition (6
luchadores más)- View Point...

Palma de Mallorca: Santiago Ramón y Cajal, nº 7 bjos. (07011).
Tlf. 971. 737351- 282146

Barcelona: • Teodora la Madrid 52- 60. (08022). Tlf. 93- 4185960, y
• Pza. Consell Vila de Sarrià, 9 bjos. (08034) Tlf. 93- 2803351.
Fax. (93) 2803441

NUEVOS CENTROS EN FRANQUICIA, LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS



CAMBIAMOS JUEGOS DESDE
1.000 PTAS.- NEO GEO -
MEGADRIVE - SUPER NINTENDO -
CLUB DE CAMBIO, CAMBIA 3 Y TE
REGALAMOS EL 4º CAMBIO.
¡¡LLÁMANOS!!



... Y EN SEVILLA



VIDEVERBA
PIN'S.ROL & VIDEO GAMES
PLAZA CRISTO DE BURGOS 28
41003 SEVILLA / T. (95) 4566952

VÍDEOJUEGOS
MANGAS
Y OBJETOS
EXCLUSIVOS
DE
IMPORTACIÓN.
ENVÍOS A
TODA
ESPAÑA



**ESPECIALISTAS EN CONSOLAS Y VIDEO JUEGOS
NACIONALES Y DE IMPORTACION**

**SUPERNINTENDO, S.FAMICOM, GAMEBOY,
MEGA DRIVE, GAME GEAR, MEGA CD, NEO GEO**

TU TIENDA PARA JUGAR

SERVIMOS PEDIDOS POR CORREO

GRAN VIA MARQUÉS DE TURIA, 32 (ESQUINA MAESTRO GOZALBO) 46005 VALENCIA TEL./FAX: (96) 333 03 37

VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

523 23 93
523 24 08

ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACION

Novedades Super Nes:

Turtles Tournament Fighters, Empire Strikes
Back, Young Merlin, Sensible Soccer, Art of
Fighting, Paladin Quest (R.P.G.), Clyfighters,
Lethal Enforcers, Lawmonger Man, Actraiser II

¡¡Super Novedad Febrero!!

Secret of Mana. 16 Megas de videoaventura
para S. Nes 4 jugadores disponible ahora

Novedades Megadrive

Eternal Champions, Pele Soccer, Fifa Soccer,
Shining Force (R.P.G.), Landstarker (P.P.G.)

COMPRA Y VENTA JUEGOS SEGUNDA MANO
¡¡CLUB CAMBIO CARTUCHOS!!

MEGADRIVE 1.500 Pts. SUPER NES PAL 2000 Pts. SUPER NES USA 1.500 Pts.
MASTER SYSTEM, NES, GAME GEAR, GAME BOY: 1.000 Pts.

PANASONIC 3DO Y ATARI JAGUAR DISPONIBLES

**NUEVA
TIENDA**

**QUALITY. CENTRO COMERCIAL "LA ESTACION". LOCAL 11
PLAZA DEL GOBERNADOR (POZUELO DE ALARCON) MADRID**



**DRAGON
BALL Z**
BOLA DRAGON Z III
¡¡disponible!!

HOBBY-MUR

TEL. (968) 265699

MURCIA
Avd. Infante Juan Manuel, 7.
30011 Murcia

LOS PRIMEROS EN TENER LO ÚLTIMO

USA - JAPÓN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

E.A. FIFA SOCCER (16 M)
ART OF FIGHTING (16M)
DRAGON BALL Z (16M)
CLAY FIGHTER (16M)
FIRST OF NORTH STAR 7 (20M)
LETHAL ENFORCE (16M)
MEGAMAN X-6 (16M)
SECRET OF MANA (16)
TMNT. TOURNAMENT FIGHTER (16)
NBA JAM (16M)
SIDE KICK SOCCER (12M), ETC..

MEGA DRIVE

EA FIFA SOCCER (16)
ETERNAL CHAMPION (24M)
TECMO NBA BASKET (16M)
PROMOVES SOCCER (16M)
BEAUTY AND THE BEAST (16M)
PELE SOCCER
EA BLADES OF VENGEANCE (16M),
ETC.

**GAME
BOY**

TINY TOONS 2
TURTLES 3
INDIANA JONES
BATMAN 3
CHUCK ROCK
ETC..

**NOVEDAD
USA**

CONSOLA
3DO Y
JAGUAR
64 BITS

**SERVIMOS
A TIENDAS**

INFORMATE SOBRE NUESTRO CLUB DE CAMBIO

ORBITAL

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA

- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 **M** Tetuán
28020 Madrid

Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN CÓRDOBA...

**COLECCIONISTAS
DEL VIDEOJUEGO**

**Gran surtido de videojuegos
en cambio**

**TODO EN CONSOLAS Y ACCESORIOS
ÚLTIMAS NOVEDADES EN VENTA**

**10% Descuento
en videojuegos**

**También
servimos
a tiendas**

C/ Los Olivos, 6 (Frente a Modesta de Avda.
Almogavares). Telf: 957 401803. 14006 Córdoba

...ESPECIALISTAS EN VIDEO-JUEGOS



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

The Empire S. Back
Sunset Riders
R-Type III
Clayfighter
Lethal Enforcers
Exinoxe
Young Merlin
Rock'n Roll Racing
Top Gear 2



MEGA DRIVE

Street Fighter II
Aladdin
Sonic Spinball
Lethal Enforcers
E.A. FIFA Soccer
Eternal Champions
Pro moves Soccer
La Bella y la Bestia (1 y 2)



MEGA-CD II

Sonic CD
Final Fight CD
Lethal Enforcers
Thunderhawk
Dune
Dracula
Time Gal
Silpheed



ESPECIALISTAS
16
BIT

TAMBIÉN
SERVIMOS
A TIENDAS

Game SHOP

Tel. (967) 50 72 69
(3 líneas)

C/ PÉREZ GALDÓS, 36 BAJO 02003 - ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA DE NUEVAS TIENDAS GAME-SHOP... ¡INFÓRMATE!

• Los títulos detallados están disponibles o son de inminente aparición

SI TIENES UNA TIENDA DE
VIDEO JUEGOS,
NO DEJES PASAR LA
OPORTUNIDAD
DE ANUNCIARTE EN ESTE
ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!!

Publicidad por módulos
Infórmate en los
teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

VIDEOJUEGOS

DIMO

POR CADA VIDEOJUEGO
QUE NOS SOLICITES
RECIBIRAS,
TOTALMENTE GRATIS
UNA SUPER CAMISETA
CON TU HEROE PREFERIDO.

SERVIMOS
TUS PEDIDOS
TELÉFONICOS
EN 48 H.

MEGA DRIVE

Eternal Champions
Pele Soccer
Lethal Enforcers
Robocop vs Terminator
Street Fighter II
Panic on Funkotron
Turtles Tournament F.
Sonic 3
Art of Fighting

SUPER NINTENDO

Art of Fighting
Turtles Tournament F.
Locu Nkou Racing
FIFA Soccer
Clayfighters
Dragon Ball Z
Alien 3
Top Gear 2

Tel.: (91) 578 28 57
Tel.: (91) 636 14 43

C/ Don Ramon de la Cruz, 40
C/ Real, 48 (Las Rozas)
MADRID

SOLICÍTANOS CATÁLOGOS Y PRECIOS

EN VALENCIA
TU TIENDA...

computer
juegos

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

GAME & RENTAL

ALQUILER DE
VIDEOJUEGOS A DOMICILIO

Barcelona

SERVICIO GRATUITO

sólo 300 ptas/día

Dragon ball Z, Mortal Combat, etc

Basta con llamar al

301 46 41

ABIERTO EN VACACIONES

LLEGÓ TU HORA GAMESTORES MEGAJUEGOS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MUNDO ANTES QUE NADIE
AL MEJOR PRECIO EN VENTA - CAMBIO- ALQUILER

CENTRO COMERCIAL CANILLAS
Ctra. Canillas, 43. (Mercado). Madrid 28043
Tel.: 3000272

CENTRO COMERCIAL COLOMBIA (Frente Minicines)
Avda. Bucaramanga, 2. Madrid 28033
Tel.: 381 33 67

Servicio a domicilio en 24 horas.

Si eres un profesional y quieres pertenecer a nuestra red de franquicias llámanos hoy mismo, no lo dudes.

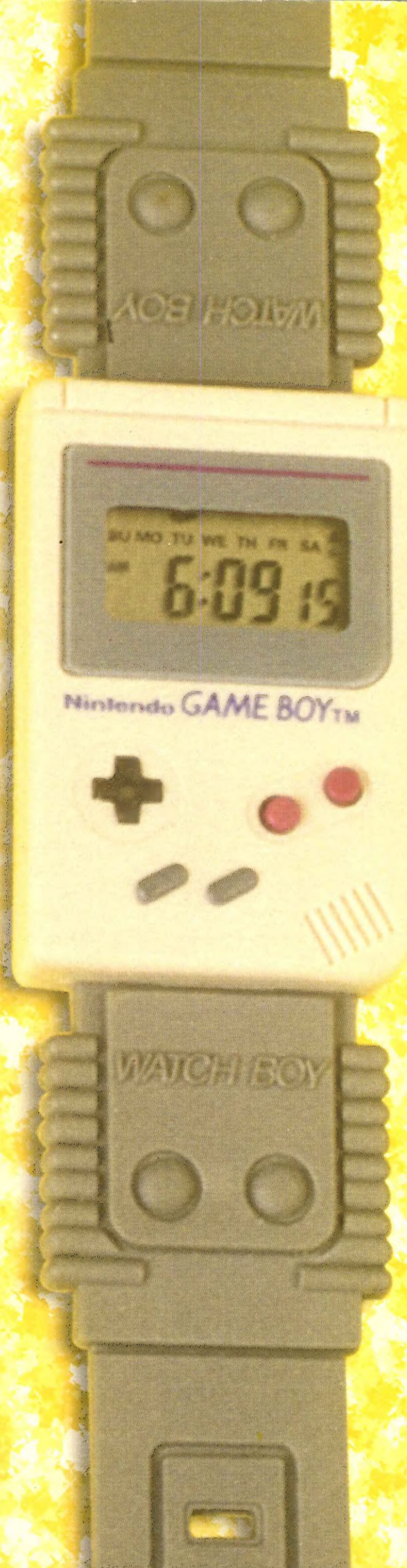


Baracaldo
Herrera
Ciudad Rodrigo
Barcelona
Isla de Arosa
Huesca
Pals
Olleria
Barcelona
Tomelloso

J. Torres Coronado	Sabadell
Roberto Martín García	Leganés
Raúl Fdez. Gómez	Sant Adrià
Pascual Mtnez. Picazo	Valencia
Mª Mar Pérez Pineda	Madrid
Javier Galvez Rguez.	Salteras
José A. Vázquez Tovar	Bilbao
Carlos de los Santos	Castellón
José G. Castellanos	A. de Henares
J. Alameda Esquinas	Getafe
Marcos Glez. Cobos	Oviedo
Daniel Rguez. Vidal	Tarrasa
Fco. José GonzálezCarnoedo	(Sada)
Angel Galindo Romero	Sevilla
Cristóbal Gª Jiménez	Esplugesde Llobregat
Carlos Solá Puyal	Barcelona
Jesús Teixidó Huertas	Lérida
Juan Glez. Cañamero	Prat de Llobregat
Jon Alonso Agustín	Lasarte
Felipe Gil Olea	Sta. Andreu

Sevilla
Balears
Balears
La Coruña
Las Palmas
Las Palmas
Almería
Barcelona
Las Palmas
Las Palmas
Las Palmas
Madrid
Guipúzcoa
C. Real
Pontevedra
Las Palmas
Madrid
Las Palmas
Barcelona

¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!



Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas = 4.200 ptas) te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos. Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y enviárnoslo por correo (no necesita sello).

¿PODRAS ACEPTAR EL DESAFIO DE UN CABALLERO JEDI?

la calidad de este cartucho

"...la calidad de este cartucho es impresionante. Imprescindible 95%"
SUPER JUEGOS

"...uno de los auténticos bombazos del año,..."
SUPER OK, CONSOLAS

STAR THE EMPIRE STRIKES BACK™ WARS™

"...te ofrecerá fuertes emociones, mucha acción y la envidiable técnica que ya nos fascinó con *Super Star Wars*."
HOBBY CONSOLAS

"...el cartucho promete, y mucho nos tememos que se va a convertir en un clásico."
NINTENDO ACCION



"Si vas a jugar un año entero el mismo juego, asegúrate que sea *Super Empire Strikes Back*."
SNES FORCE



Super Empire Strikes Back game © 1993 LucasArts Entertainment Company. Star Wars es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. The Empire Strikes Back es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

Distribuido por:
Arcadia
software, s.a.

JVC
JVC Musical Industries Europe Ltd.